2005年 总第200期

Popsoft

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

15

10年 200期

200期的理想……10年的力量……



传奇世界 The world Of legend

儿时游戏您是否还记得，一个骰子，数个玩伴和一张棋谱，便玩得不亦乐乎！

在《传奇世界》两周年庆典之际，我们将每个玩家游历传世大陆的经典片断一一采撷，制成这盘《传世行》棋谱，与千万传世爱好者共同回忆在传世中的点点滴滴，分享传世带来的种种快乐，一起展望传奇世界无限可能的美好未来！

游戏方法：将下方人物图标沿实线剪下后按虚线折叠，再把枯黄色区1粘贴于2处，人物即可站立。准备一个骰子或将橡皮切成立方体，标上数字即可游戏。游戏时只需从出生地落霞岛出发，按提示操作，第一个到达终点者为胜。



传世行

妖界

禁地

蛇洞

西域奇境

通天塔

29 追杀三头蛇王，误入蛇环道迷路，停留一回合

30

31

32

33

34 得白云道长指点，独闯禁地 39

35 被禁地魔王击挥至荒野 28

36

37

38

39

40 欣赏西域美景 停留一回合

41

42 西域好客老兵送你一程，到达 45

43

44 使用记忆一套 召唤任一玩家来到身边协助杀敌

45

46

47

48 中州老兵传送至死水沼泽入口 54



落霞岛
出生地
矿洞
矿洞遭遇尸王
受伤，停留一回合
海角村碰到老朋友，回出生地落霞岛 ① 叙旧
将军坟
进入王城拜师学艺，
功力大增，前进三格
中州
路遇巨猿，与之搏斗，
不敌，倒退一格
闯入中州魔法阵
被传送至逆魔大殿 ㉖
将军坟东
在姻缘神殿喜获姻缘
停留一回合
热砂荒漠
入主沙城
可指定任意玩家暂停一回合
跃马平原
参与沙城争霸战
勇猛杀敌，前进四格
沙鱼群突袭
回土城 ⑮ 躲避
逆魔殿
地下魔城
鐵血魔城
作为先驱者，你已到达铁血魔城
你可以指定任何一个英雄多走一回合
祝贺你，英雄！你已突破人类生理极限，实现了千万年来人类共同的渴望——飞翔！
新的战斗即将开始，欢迎进入修罗天界！
传送阵传送至魔城大门处 ㊺
被幽魂袭击，退至死水桥 ㊸
傳奇世界
The world Of legend
SHANDA NETWORKING 盛大网络
woool.sdo.com





7月23日冒险岛1周岁啦

快来加入生日Party



怪兽一齐来攻城

暑假新版玩具城

冒险公主您评选

双倍爆率奖品多









SHANDA

WWW.SNDA.COM

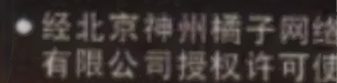
COLORFUL 七彩虹

游戏显卡专家 COLORFUL COM CN

GDDR2燃烧军团入侵

为改变世界而来
带着炼狱之烈焰
燃烧着征服的欲望
七彩虹GDDR2燃烧军团入侵
不可阻挡的前进力量
GDDR2时代全面降临……

EverQuest II 无尽的任务2



燃烧军团

MAKE GAMES COLORFUL

GDDR2 显卡阵营











七彩虹科技发展有限公司 技术服务热线：8008305866 http：//www.qicaihong.com

注：以上产品的价格、规格配置及产品供应状况如有更改，恕不另行通知。此文中提及的其他商标及商号名称是指拥有该商标及名称的机构或其产品。

包你安全 包你酷

今天，全球有超过**15,884,200**台电脑使用正版瑞星杀毒软件，这一数字还在快速飚升。用户的信任，让我们做得更出色。



1流服务：承诺每日3次正常升级，每周处理新病毒不少于400个。100余名反病毒工程师提供电话、邮件、短信等多种服务支持；

2项专利：行为判断查杀未知病毒、硬盘数据恢复荣获国家发明专利技术；

8大功能：病毒查杀、反黑客攻击、漏洞扫描、八大实时监控系统、专利数据修复、网游保护、木马间谍专杀、智能反垃圾邮件8项强大功能；

品质保障：通过*ISO9001*国际质量管理体系认证

国家发明专利：1、未知病毒查杀专利号：ZL 01 1 17726.8 国际分类号：G06
2、硬盘数据恢复专利号：ZL 01 1 17730.6 国际分类号：G06

北京瑞星科技股份有限公司

地　址：北京市海淀区中关村大街22号中科大厦13层
邮　编：100080　电　话：010-82678866
传　真：010-62564934　数据修复：010-82678800
技术支持：010-82678800　销售业务：010-82678866-300
RISING 瑞星 www.rising.co

全国经销商名录

北京：
北京正普 82671133
致网集团 82503115
永兴四方 82641338
中财视 62579530
名流世纪 62529492
朝阳凯业 82536461
树人软件 65995745

上海：
上海力合致网 63742437
上海茂立 63508228
上海康邦 63282232
上海天卿 63171977
上海新华书店 63618145

广东：
广州商软 38802880
广州致网 87531488
广州黑马 87592736
深圳海泰 83698205

广西：
南宁晶合 2832529

海南：
海口希望 68592075
海口藏龙 65390656

江苏：
江苏连邦 86646997
南京新江科技 84711095

浙江：
杭州致网 88994579
杭州美通 88838306

安徽：
安徽致网 7114304

成都：
成都致网 85455440
成都连邦 82916843
瑞星时代 65280123

重庆：
重庆致网 89084990

济南：
济南连邦 8580066
济南致网 6952682
济南金时尚 9368880

青岛：
青岛力局 3876807

河北：
石家庄连邦 6078068

天津：
天津连邦 27383000

陕西：
西安万众 85514557
西安日月 82048222

新疆：
兰天新网 7793488

云南：
昆明威星 5144846
昆明帅网 5107565

河南：
郑州冠达 63973671

湖南：
长沙辉流 4513327

湖北：
湖北连邦 87887441
武汉致网 51854020

沈阳：
辽宁希望 62112212
沈阳致网 83900
沈阳连邦 23881

哈尔滨：
哈尔滨希望 862
哈尔滨福科 862
哈尔滨鑫全 862

吉林：
永基隆科贸 793

内蒙：
内蒙绿洲 68630

有什么比"免费"更实惠…

实惠一：本页单弦铃声全部免费，同时进入爆笑私房笑话天地，笑话无限量！

实惠二：凡下载本页内任何和弦铃声、彩图产品，同时进入彩信影音图铃美妙天地，精彩图铃随意选！

单音铃声下载指南 发送15 机型代码 铃声代码到33552102（移动用户）或93552102（联通用户）。三星手机用户发送短信156261到33552102（移动用户）或93552102（联通用户），绝色铃声"痛快"就归你所有。 资费：单弦铃声免费

机型代码：诺基亚2 摩托罗拉3 爱立信、联想、东信、波导4 西门子5 三星6 首信8

编辑短信	发送到	成功下载

和弦铃声下载指南 中国移动用户（支持GPRS手机）发送21 铃声代码到33552102。
例如：中国移动用户发送短信21235到33552102，绝色铃声"两只蝴蝶"就归你所有。

编辑短信	发送到	成功下载

235	两只蝴蝶（超长完整版）
279	你到底爱谁
181	老鼠爱大米
157	江南（2004Remix）
044	冲动的惩罚
164	别说你的眼泪我无所谓
045	情人
208	当你孤单你会想起谁
023	波斯猫
014	七里香

动感地带

002	东风破（2004remix）	
011	我的地盘（超长完整版）	
227	双截棍（2005Remix）	
013	三年二班04Remix	
014	七里香	
015	晴天（2004Remix）	
134	断了的弦（2004Remix）	
150	爱情悬崖	
190	爷爷泡的茶（2004Remix）	
224	爱在西元前（超长完整版）	
223	爱很简单（超长完整版）	陶吉吉
060	壁虎漫步Remix	潘玮柏
188	WuHa	潘玮柏

228	单人房双人床（超长完整版	
065	广岛之恋	
010	太委屈（超长完全版）	陶晶莹
225	值得（超长完整版）	
178	很爱很爱你钢琴版	刘若英
041	后来（原创）	刘若英
267	为爱痴狂（2005Remix）	刘若英
042	一辈子的孤单（完整版）	刘若英
016	催眠（超长完整版）	王菲
017	棋子（2004Remix）	王菲
018	香奈儿	王菲
020	闷（超长完整版）	王菲
088	只爱陌生人	王菲
214	挪威的森林（超长完整版）	伍佰
211	新长征路上的摇滚（2004Remix）	崔健
280	威尼斯的泪	永邦
271	下辈子如果我还记得你	马郁
268	远走高飞（超长完整版）	林忆莲
229	十年（又过了1年版）	陈奕迅

影视金曲

008	My Heart Will?Go On（泰坦尼克号）
115	雪碧广告歌（萧亚轩）
125	新闻联播（原创）
009	动物世界（原创）
126	可爱的蓝精灵（蓝精灵）
127	樱桃小丸子主题（樱桃小丸子）
128	I am On My Way（怪物史瑞克2）
130	机器猫主题曲（机器猫）
131	变形金刚主题曲（变形金刚）
139	地球仪（圣斗士星矢冥王篇）
122	谍中谍
141	失恋阵线联盟（家有仙妻）
221	旧日情怀（原创）（音乐催眠术）
220	宝瓶中的仙女座（音乐催眠术）
219	山谷之音（原创）（音乐催眠术）
218	山林晨雪（原创）（音乐催眠术）
217	深山古刹（原创）（音乐催眠术）
207	东京爱情故事（主题曲）
121	沧海一声笑（原创）（笑傲江湖）

231	白月光（超长版）	张信哲
234	一公尺	言承旭
031	无所谓（2004Remix）	杨坤
032	月亮可以代表我的心	杨坤
033	飞船（2004Remix）	杨坤
034	那一天（2004remix）	杨坤
044	冲动的惩罚	异域风情
045	情人	异域风情
046	2002年的第一场雪	异域风情
276	男人海洋（超长完整版）	
051	黄昏（2004Remix）	
055	记事本（2004Remix）	
058	我的心太乱（迪曲版）	
175	小薇（完整版）	黄品源
050	海浪	黄品源
076	那么爱你为什么（2004Remix）	黄品源
171	情非得已（2004Remix）	庾澄庆
172	春泥	庾澄庆

238	饿狼传说（超长完整版）	
239	吻别（2005Remix）	
240	情书（2004Remix）	张学友
082	一路上有你	
275	不老的传说（超长完整版）	
179	第一次（2004Remix）	光良
277	童话	光良
180	算你狠	陈小春
253	我不是一百分（超长完整版）	陈小春
151	幸福 这么远 那么甜	刘德华
252	心醉	刘德华
068	男人哭吧不是罪	刘德华
105	天意（2004Remix）	刘德华
192	冰雨（2004Remix）	刘德华
205	笨小孩（超长完整版）	刘德华
191	爱你一万年（2004Remix）	刘德华
169	边走边爱	谢霆锋
170	活着VIVA	谢霆锋

241	功夫主题曲（功夫）
001	上海滩完整版（原创）
116	To Be With You（OLYMPUS广告曲）
117	全世界的爱（TOYOTA花冠歌曲）
119	开往春天的地铁（开往春天的地铁）
120	我就喜欢（全球麦当广告歌）
124	暗香（原创）（金粉世家主题歌）
132	两个人的烟火（大城小事主题曲）
096	Colorful Day（丰田威驰广告歌曲）
078	胆小鬼（2004Remix）
206	I believe（完整版）（我的野蛮女友）
145	为一句无声的诺言（我爱我家插曲）
118	指环王3主题曲（指环王）
216	沧海一声笑（原创）（笑傲江湖）
135	射雕英雄传之铁血丹心
150	酒神曲（红高粱插曲）
140	草帽歌（完整版）（人证）
144	鬼子进村

274	全世界下雨	张娜拉
273	你好 周杰伦（超长完整版）	安又琪
183	大风吹（2004Remix）	许慧欣
254	欧若拉	张韶涵
281	我的最爱	张韶涵
255	亲爱的你怎么不在身边	
258	宁夏	梁静茹
236	第一次爱的人（超常完整版）	王心凌
222	爱你	王心凌
054	布拉格广场	
154	爱情36计	
155	看我七十二变	
156	倒带（超长完整版）	
259	说爱你（超长完整版	
251	招牌动作（超长完整版	
237	Love Love Love	
258	吻着道歉（迪曲版）	张柏芝
053	星语心愿水晶版	张柏芝

全部铃声随意试听！

中国移动用户现在播打12590565561001立即试听全部铃音，您也可以把钟爱的歌曲点送给亲朋好友（接听免费），更可以直接下载哦！

找不到您要的铃声？

现在发送"RJ＋歌曲关键字"到3355777666吧，几千首精品铃声任您搜！只有您想不到的，没有您搜不到的！

图片下载指南： 中国移动用户（支持GPRS手机）发送26 图片代码到33552102，就可以获得你所钟爱的美图。

资费：图片 2元/张

9390	9405	9404	9374
9388	9376	9386	9403
9164	9169	934	9252
965	9246	9244	9181
9103	9321	1991	9322
9130	9381	9329	9354
9330	9281	9331	9307

12590565741

午夜情人 想知道她的秘密吗？拨12590565741散发温柔气息的声音马上在耳边响起！ 信息费：1元/分钟（仅限移动用户）

1259056180602

枕边情涩 空中点歌台，流行的，经典的，只要好听，我们统统送给您，只有你没听过的，没有你不爱听的。（点送免费）

信息费 1元/分钟（仅限移动用户）

图铃当道、尽享免费！

下期预报

实用软件 手机软件应用
硬件评析 品牌家用电脑横向评测2005
专题企划 走进"目标"十年
攻城略地 信长之野望XII——革新

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪瀚 任然 余蕾 答笛 杨立
何先进 朱良杰 李卓
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王梨 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 何先进
文字校对 郑佛水 邵学翊 李旸 杨克西
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛淼
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2005年08月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目 录

2005年第15期 总第200期









梦幻西游
ON-LINE
梦中期待的夏天...
快来参加梦幻夏令营
捉迷藏、偷西瓜、游泳比赛
夏令营
看杂志 得惊喜
http://nie.163.com/88
120
網易 NETEASE
www.163.com
广州网易互动娱乐有限公司



CONTENTS 目 录

编辑部报告

雄关漫道真如铁 而今迈步从头越

时光荏苒，一转眼，10年光阴就这样过去。无论是作为一个人的成长，还是对于一本刊物的发展，10年都不是一个很短的时间。10年前，光存储、互联网、3G……这些名词都还离我们的生活很遥远，而今天，它们几乎已经成为或即将成为我们日常生活不可分割的组成部分。而如果我拿起第1期《大众软件》和第100期《大众软件》这两本杂志给一个从不相识的朋友来看，对方恐怕也很难相信它们是同一本刊物。而如果您能亲自莅临我们的杂志社，看到我们由上百人组成的团队，也很难想象，它初创时成员只有四个人吧。

这就是时间的力量。

回首往事，自1995年8月创刊起，《大众软件》这本并不算厚的16开杂志，的确为我们留下了太多的记忆，而在这些记忆中，受到鼓励的欣喜和获得成绩的快慰湮没了我们付出时的一点点辛劳。这种欣喜和快慰，要归功于国家新闻出版总署、中国科学技术协会、中国科学技术情报学会等各级领导一直以来对我们的关心和支持，还要归功于与我们风雨同舟、荣辱与共的合作伙伴，更要归功于我们数以百万计的、最最可爱的广大读者。

《大众软件》自创刊时起，就始终本着为实现“普及我国软件科学知识，提高全民族计算机水平”这一远大的目标而付出着自己平凡而不敢丝毫懈怠的努力。虽然我们做的是一些平凡的工作，但我们知道，不积跬步，无以至千里；不积小流，无以成江海。

10年，说起来很长，而又实在很短。时间能给予我们的另一种力量，那就是通过《大众软件》的奋斗证明了，只要我们努力，10年时间足够创造一个辉煌。

而对于我们的每一位员工来说，10年并不是一个里程碑，它只是我们发展道路上的一个坚实脚印。大众软件全体员工将不会辜负各级领导的关怀、不会辜负“双效”期刊的荣誉、不会辜负读者对我们的信任，继续以“认真、诚信、协作、超越”的社训为指导，为中国IT产业的发展，为中国高新科技知识的普及做出更大的贡献。我们决不停止自己前进的脚步！

《大众软件》杂志社社长兼总编

您对运算有任何要求，英特尔都能完美契合。



英特尔®64位家族现已包含赛扬®D处理器[1]

英特尔®64位台式机处理器家族现在可满足您的任何需求。英特尔®奔腾®处理器至尊版[1]将满足您进行高端游戏与创作的高性能要求；具有双内核技术的英特尔®奔腾®D处理器[1]可流畅迅捷地完成多任务的处理；含有超线程（HT）技术[1,2]的英特尔®奔腾®4 处理器将实现多线程应用的完美处理；英特尔®赛扬®D处理器[1]更为您奉上处理日常任务的超值体验。无论您选择哪款，都能从世界领先的处理器供应商这里得到品质可靠、性能出众的产品。欲知详情，请登录：www.intel.com/cn/64bit

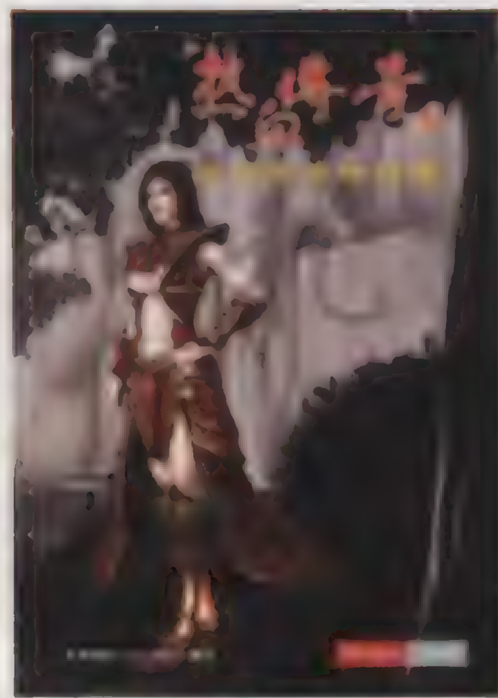
intel®

[1] 只有支持英特尔®64位扩展技术的英特尔处理器才能展现64位性能。英特尔®64位扩展技术（英特尔®EM64T）要求计算机系统具备：支持英特尔®64位扩展技术（英特尔®EM64T）的处理器、芯片组、输入输出系统（BIOS）、操作系统、设备驱动程序和应用。处理器必须采用支持英特尔®64位扩展技术（英特尔®EM64T）的基本输入输出系统（BIOS）运行（包括32位操作）。实际性能会因您使用的具体软硬件配置的不同而有所差异。如欲了解有关哪款处理器支持英特尔®64位扩展技术的更多信息，请访问www.intel.com/information/em64
或者向您的系统厂商进行咨询。

[2] 请认准采用含超线程（HT）技术的英特尔®奔腾®4处理器标识的系统，该标识证明系统厂商已采用了超线程（HT）技术。实际性能会因您使用的具体硬件和软件的不同而有所差异。如欲了解更多信息，请访问 http://www.intel.com/info/hyperthreading

人人有礼 大派送

免费赠送



盛大网络《热血传奇》
16页攻略典藏一本



第九城市插页一张

评刊幸运读者名单

评刊选票见杂志中央的读者咨询卡

北京	杨波	吉林	王剑宇	黑龙江	王健
江苏	顾鑫昱	河北	张晓溪	天津	王为良
福建	林潇潇	辽宁	卜娇	山东	徐李
湖北	周琨	安徽	马勇	云南	汪冠宇
湖南	李光哲	浙江	章伟	四川	钟凯

本期幸运读者将获得由《北京科技报》赞助的2004年《北京科技报》精华本一套。





《北京科技报》由北京青年报社主办，被誉为"新锐科技传媒"。内容分为"探索周刊""精神周刊""生活周刊"，其宗旨为"展现智慧之美"。

TOPTEN 投票幸运读者名单

信投　信投选票见杂志中央的读者咨询卡

江苏	王路	浙江	付炜辉	北京	李文武
吉林	郑军	山东	杜冰	广东	张宇昕
天津	宋涛	新疆	明进	广西	卢嘉伟
福建	范喜洪	四川	王君鹤	云南	周骏钢
陕西	江纪鲲	辽宁	姜殿欣	宁夏	冯夏

本期幸运读者将获得由《科幻世界》杂志社提供的"世界科幻大师丛书"中的5部精华作品。



《安德的游戏》《恐龙文明：远望》《战争学徒》《银河系公民》《银河系漫游指南》……星云奖、雨果奖科幻大作尽在"世界科幻大师丛书"中。

网投　投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

北京	田延炜	河南	王威	北京	李昊辰
山东	时远	浙江	胡伟	北京	刘琦
江苏	郝晨杰	辽宁	魏平平	江苏	陈斌
甘肃	何坤	四川	邱娥眉	陕西	赵磊
河南	王小明	福建	潘亚捷	云南	赵兴宇

本期幸运读者将获得由达音科技提供的MP3专用DN-E10耳塞一副。



DN-E10耳塞专为MP3所用，采用最先进双色射塑和喷釉工艺，整体质感上乘。独家开发的提高随身听音质的"全音域增强系统（F.R.E.S）"，使音乐表达淋漓尽致。16欧低阻抗112高灵敏度，避免耳塞驱动不完全降低音质表现力。

手机投票　查询网址 http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

幸运读者将获得如右图所示的礼品中的一款。

1304××××145　1370××××615

1388××××507　1393××××330

1397××××315

手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡



注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

回忆100，期待200，相约300，相伴永远～（大软信息员 成都·Roll）

同声齐贺

——业内人士祝贺《大众软件》发行200期



以软件知识武装中国大众，集大众智慧推动软件创新

中国工程院院士 倪光南



To Popsoft Magazine,

NVIDIA公司总裁兼CEO 黄仁勋



十年磨一剑，祝愿《大众软件》在未来继续领航POP IT（计算机普及）潮流。

祝好！

HP公司全球副总裁 HP公司中国区总裁 孙振耀



祝《大众软件》十周岁生日快乐，为IT技术深入生活做出更多贡献！

AMD全球副总裁兼大中华区总裁 郭可尊



我代表苹果电脑公司全体同仁对《大众软件》创刊十周年表示最衷心的祝贺！并祝《大众软件》越办越好！

苹果电脑公司中国区总经理 李滨



辉煌10年，与中国IT产业共发展

方正科技总裁 祁东风



祝贺《大众软件》走过风雨十年并与产业一同见证中国信息技术及产业的迅猛发展。祝《大众软件》越办越红火！

英特尔中国有限公司总经理 赖一龙



凝聚10年的力量
汇集200期的理想
值此《大众软件》诞生十周年之际
祝愿吐故纳新，更上一层楼！

明基电通中国营销总部总经理 曾文祺



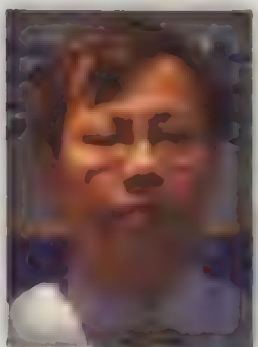
自强不息！祝《大众软件》越办越好，再攀高峰！

北京华旗资讯数码科技有限公司总裁 冯军



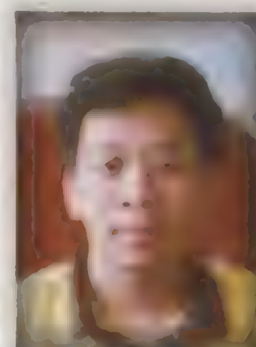
大众软件，西山居见证了中国的发展十年

金山软件有限公司董事长 求伯君



勤勉，诚信，整理，整顿，勤俭，节约！
致《大众软件》200期。

精英电脑中国区营运中心总经理 李大明



专注所从事的工作。
贺《大众软件》十周年！

北通电子有限公司总经理 刘伯德



祝《大众软件》不断锐意进取，如Acer的经营理念一样"不断创新因为用心"

北京宏碁讯息有限公司总经理 赖春岳

（全部排名不分先后）

希望《大众软件》永远年轻，永远美丽！（晶合后院 白人）

大众软件十年史



■策划 本刊编辑部
执笔 生铁 司马平安

"您想熟练使用软件嘛？《大众软件》将做您得力的助手。您爱玩电脑游戏吗？POPSOFT将与您结成朋友。

——编者"

什么是"历史"？

历史就是已经发生的事情。它随着时光流逝，永不会再回来，它又根植在我们的记忆和意识中，随我们的意识而发生变化。

《大众软件》走到今天，已走过了整整10年的道路。这些道路就是历史。

我想作为一本杂志的历史，它比其他事物多一种额外的保留方式，那就是一本本的杂志。当整整10年的杂志都摆在面前时，我们发现，其实它们没有我们所想象的那么厚，那么高。而就是这些不那么厚、不那么高的杂志的每一页里，凝聚了多少人的汗水、智慧，又凝结了多少人美好的回忆。

当我们用另一种方式记录这10年的历史时，我们会发现，很多东西已隐藏到文字的背面去了……

一

1995年8月，一本定价4.8元、60页黑白印刷的电脑杂志低调地出现在全国各地的报刊亭中。它的封面是深蓝色的，带着不怎么熟练的电脑制图的痕迹。画面上，一张绿色的、写有"POPSOFT"字样的3.5"软盘从一个奇异的星球上飞过来。在封面的最上方，写着4个立体的金色大字"大众软件"。

这本杂志的创刊号就印刷了100 000册，并且迅速销售一空。这在今天的杂志市场上，可能是个非常令人吃惊的数字。

时间退回到这一年的年初。一家名为"北京晶合顺达软件技术有限公司"的企业在北京成立。与此同时，中国大陆第一家专业电脑游戏公司前导软件也成立了。由这两家公司以及中国科委共同投资创建了这本杂志。

那时，杂志编辑部设在北京崇文门西大街4号楼8门的地下室（杂志第1期上市后地址又在同一楼中作过调整）。

在一篇记叙中国游戏行业早年发展史的文章中这样写道，"日后，作为一款以推广计算机知识和计算机正版软件为目的的杂志，游戏咨讯从创刊伊始就是《大众软件》的重要内容，此后该杂志亦逐渐成为中国游戏产业最重要的纸媒体宣传阵地之一。"





右边那座绿色门脸的美容店，就是《大众软件》最初的家

但这并不等于说《大众软件》是一本游戏刊物。应用和娱乐，两者各占一半，是创刊时就有的思路。

到了1995年第12期时，杂志改为64页黑白印刷。

现在让我们回过头来看看刚刚创刊时杂志里有哪些栏目吧……

“专题综述”：现在“专栏评述”栏目的前身。

“实用知识”：就是现在的实用软件。

“导购指南”：类似于现在硬件栏目和新闻栏目中的市场动态。

至于“读编往来”“攻略大全”“攻关秘技”“游戏博览”“游戏剧场”，这些想必不必再解释了吧。

当时编辑部的人员编制：编辑5人、文校1人、美术1人、排版1人。

到了1996年第1期时，杂志增加为80页正文，定价也调整为人民币6元。另外还标明了港币（15元）和美元（5.95元）的售价。

1996年对于这本年轻的杂志来说，是崭新而令人兴奋的一年。编辑部搬家到离崇文门西大街不远的磁器口的一个玻璃厂的店面里。这个地方离崇文门旧址并不算远。1996年第1期时，《大众软件》读者调查来信已达52 000多封。这时杂志的决策者们开始准备筹划首届“大众软件奖”，奖品总额达10多万元。同时应读者们的要求，自1996年元月起，每周六周日开辟读者热线，编辑值班负责解答读者通过电话提出的问题。而读者服务部也开始推出杂志的配套软盘了，其中装载着每期杂志中介绍的游戏和软件工具，以及部分游戏图片和电子文本（那时软盘内容的拷制是靠杂志社员工手工完成的）。



磁器口玻璃店的旧址，如今已经荡然无存了，拓宽了的道路两边，是新盖好的商品房

从这一年开始，杂志也更换了印刷厂，由解放军印刷厂改换到了煤炭出版社印刷厂。此时的杂志社已发展为广告部、发行部、销售服务部、编辑部、邮购部5个部门组成的完整媒体企业。各个部门新的招聘工作也已开始。

到了6月，杂志的电子邮箱正式开通了：pop@iuol.cn.net。最为有趣的是，第9期目录上，出现一个小广告。杂志与某公司构建新MUD，征集巫师（即GM）。这项合作最终没有商业化。

1996年第7期，杂志增加了16页插页，到第10期时，杂志由骑马订改为胶订，这样它看起来厚得多、正式得多，也更具备收藏价值了。



在9月刊上，当时任编辑部主任的Dark的姓名开始出现在杂志上。11月刊上，编辑姓名开始出现在杂志版权页上，当时有鲲（即李鹏、李朋乌）、Cross（即黑木）等老编辑已在上面出现。到了11月，市场纸价下调，杂志改用高质胶版纸，彩页增为12页。当时，由于刊物的影响日盛，国内部分地区开始出现《大众软件1995年合订本》的盗版。



这是法华寺小区的社址，杂志社的第3个家。静谧的花园里，有我们火一样的青春时光

1996年8月22日，大众软件周年庆暨首届大众软件奖抽奖活动在北京召开。之后这样的大会每年夏天都要召开一次。

在这一年里，EA和育碧等国外游戏企业分别在国内设立办事处或分公司。在1996年，杂志的广告也走上了正规，从这年开始，杂志开始有光谱和EA的产品广告了。



我们现在就工作战斗在这里……

截止到1996年底的跨年度最佳作品、最佳栏目的评选活动结束。从那时起，实用知识（即现在的“实用软件”）和攻略指引就获得了压倒性多数票，成为读者最喜爱的栏目。而最不喜欢的栏目桂冠由“网络时代”和“游戏剧场”获得。

让我们来看看当年最受欢迎的文章是哪些吧。

应用篇最佳作品：1996年8月刊《漫谈BBS》。

娱乐篇最佳作品：1995年10月刊《仙剑奇侠传》。

杂志的襁褓期就这样过去了。现在回过头来看，那时的杂志充满了活力，在从无到有中向前冲锋，几乎每个月都有新鲜的变化出现。在这样势如破竹的冲锋中，杂志历史翻开了新的一页，进入了它的青年期……

二

到了1997年时，杂志社已有20余人的编制。那时已有了“电脑使用者必购的一刊一报（电脑报）”的称号。EA推出的简体中文版《模拟城市2000》中，其中有一种建筑的名称为“大众软件大厦”。可见《大众软件》当时的

能保持一贯的风格，把这本杂志办得越来越好，卖得越来越多，我会一如既往地支持你们！（辽宁　徐凯）

影响力。晶合顺达公司作为特约读者服务部已在全国有20余个分布点。这一年的年初，晶合顺达公司"大众软件读者服务部"改组为"晶合软件专卖店"，使其正版软件销售渠道更加规范。杂志栏目进一步整合成熟。网络时代、硬件观摩台、游戏赏析、百花园和问诊台（应用心得和问题交流的前身）出现。当年杂志社与10名特约作者签约。

TOP TEN栏目参投人数从1996年初的约500人增至6000人，这给榜单的统计带来了很大压力。由于TOP TEN采取了坚持体现读者意志的方式，所以那时就已有读者抱怨，榜单变化太小。这一年，Internet开始走入人们的视线。国内娱乐软件行业继续发展。

4月，编辑部又一次搬家，社址迁至北京崇文区体育馆路的法华南里小区的一处公寓中，这个小区距离磁器口不远，可算是当时的高档住宅小区。与此同时，杂志又新增了一个E-mail交流和投稿地址：popsoft@netchina.co.cn。同时，与其他公司合作的MUD无限期当机。

1997年4月27日，由尚洋制作的《血狮》正式上市，受到玩家恶评。《大众软件》2月号封面因刊登了整幅封面广告，而受到一定的牵连。许多玩家对《大众软件》为如此差劲的游戏做广告宣传感到不满。不过这丝毫没有影响杂志的销量。而且现在回过头来看，其实《大众软件》从那时起，始终有着扶持国产游戏的心思。

在那几年中，整个IT行业发展非常迅猛，这一年中，大众软件已将杂志配套软盘改为配套光盘；美编部门也为此重新进行了人员调整。



编辑部里常见的场面，编辑们在观摩一款最新的游戏

这一年中，杂志价格保持不变，到了第6期时，杂志增为112页，彩页不少于20个（含4封）。就在这一期上市前，还出现了杂志的"伪正版风波"！不法书商伪造了一本内容粗制滥造的第6期杂志，抢在正式刊物上市前推广到零售市场中。邮局系统因此曾拒收正版第6期杂志，当时的国家新闻出版局也对此事进行了调查。《大众软件》成了国内第一本遭遇伪正版的杂志了。到了7月刊时，杂志栏目进一步调整，顺应游戏行业的发展，"晶合传真"开始出现在娱乐部分，它是一个专门介绍国内和国外游戏新闻的栏目。为了纪念杂志社2周年的到来，晶合工作室推出了一套扑克。160页彩页的《大众软件1997年增刊》也在9月底面市，这是大软头一次做全彩杂志、头一次做多媒体攻略，同时也是头一次推出双CD刊物。

12月时，刊物进一步对栏目进行调整，顺应光盘多媒体时代的到来，在应用部分推出了新栏目"缤纷长廊"，专门介绍世界各国推出的优秀多媒体光盘。

自1998年起，杂志将零售价调整为6.5元，而邮局订阅价仍为6元。

随着IT产业的发展，《大众软件》作为一本IT综合刊物，开始要考虑如何将自身的发展与产业的发展保持同步了。电脑的使用，再也不是简单的"应用"和"娱乐"可概括的。自1998年第1期起，栏目进一步调整，"实用知识"更名为"实用软件"，这象征着杂志内容的进一步细化。"百花园"和"问诊台"更名为"应用心得"和"问题交流"，这样的名字更为直观，也显得专业了。同样，杂志娱乐部分增加了"游戏试炼场"，它是现在"前线地带"栏目中"游戏试炼场"的前身。而"游戏畅谈"，则是介于现在的"龙门茶社"和游戏应用心得之间的栏目。到了该年2月时，杂志的TOP TEN选票突破了7000份大关！同类杂志逐渐增多。《大众软件典藏版》等盗版软件CD也开始越来越多，多达十几种。这也许就是品牌效应的另一种代价。而杂志社自己推出的《大众软件CD》开始向着多媒体光盘杂志的方向进发，而不再仅仅是简单的共享软件的存放媒介了。

在专注杂志制作的同时，编辑部还积极参与到社会公益活动的策划中去。当年开始实施的"闲置电脑捐赠贫困地区"的公益活动，为杂志树立了良好的社会形象。

到这一年开始，读者服务部已在全国有55家分店。特约作者增加到11位（含小组）。

从年初起，杂志刊登招聘广告，开始招聘HTML网页编辑和"网际漫游者"（Internet电子记



在杂志社的庆典上，厂商、读者会聚一堂。在我们10年的记忆里，这样的场面很多

祝大众软件知名度越来越高！（河南 朱文龙）

者），要求每日泡网2小时以上，文字能力强，热爱写作，对软件、硬件、网络和游戏（任一种）有兴趣的网络用户加盟。这多少形成了时代变化中的一种有趣现象。今天的杂志领导者当中，也曾有当时应聘这个记者职位的。

3月，杂志社主编及法律顾问就盗版问题接受中央电视台“文化视点”栏目采访。《大众软件》的网站也在继续筹备中。5月刊上，刊登了国内所知的全部游戏制作小组的报道——在关注国内游戏原创势力这件事上，《大众软件》始终是不遗余力的。由于《大众软件》的努力带动，国产游戏开发的话题再一次成为业内热点。

刊物初建网站费了一番周折，最初建在www.263.net/pop的主页正式转移到www.popsoft.com.cn。后因专线故障频频，一度又在popsoft.263.net镜像站点进行更新。

在单行本和增刊的推出上，杂志社的脚步也一直未停。8月，编辑部推出了《电脑美术作品制作与欣赏》及《1998 TOP 100电脑游戏精选》两本刊物，是当年很受欢迎的电脑类单行本。12月，杂志首次推出了育碧授权的游戏攻略单行本《魔法门VI完全攻略》，定价38元，附光盘一张。这是杂志社第一次出版单行本攻略。之后的一年里，大软产品部门陆续推出《异尘余生2》《博德之门》《大航海时代》等诸多攻略本。年底，收到KONAMI的授权资料，准备在《大众软件CD》中增加《心跳回忆设定集》。



编辑与读者在球场上较量

到1998年年底时，主编为高庆生，副主编为黑暗（Dark），他同时还兼职编辑部主任。

三

1999年时，杂志迎来了一个新的重大变化。这一变化的原因也是与行业的飞速发展，信息量的迅猛增长不可分割的——杂志从1999年第1期起，改为半月刊，88页黑白页，12页彩页。杂志价格单期5元。每月推出的双CD价格仍为19元。杂志的网站建设进一步拓展。实际上在1995年杂志的设计者就希望在“TOP TEN”栏目中能有一个与“GAME龙虎榜”相抗衡的软件排行榜，但这一计划直到1999年杂志改为半月刊后才付诸实施，起名为“热门软件排行榜”。现在由杂志社应用组编辑负责整理。年初时，晶合虹彩多媒体软件制作有限公司正式成立，之后它一直是为《大众软件》杂志排版的合作伙伴。

除去杂志由月刊改为半月刊之外，这一年里比较大的事情有两件。一件是在1月时，《大众软件CD》所附带的《心跳回忆设定集》，在玩家中引起了很大反响，带动了同类产品的风潮。另一件事，就是杂志社在6月下到7月上期间，与邮局系统发生了风波，所以杂志社决定自2000年起，自办发行。未来的读者将只能在书报摊点以及各地的读者服务部购买杂志。

到了年底时，编辑部进一步扩大招聘。扩员8名新员工分别安排在编辑部、产品部和网站中。年底，光盘调整为20元，手册提升为100页。

2000年，杂志积累了丰富的制作半月刊、多媒体光盘、网站以及产品的经验，《大众软件》开始进入了一个更为成熟的发展阶段。2000年杂志黑白增为128页，彩页增为20页，单期价格改为6.5元。

在栏目方面，应用部分介绍多媒体光盘的栏目“缤纷长廊”栏目被取消。这时网络已迅速普及，信息的获取更为方便快捷，多媒体光盘的时代已结束。娱乐部分，增加了“中国游戏报道”，这是个聚焦中国游戏市场，为读者


编辑在处理读者来信，每一封信都是读者的“心”

加强合作，全面真实，保持特色，拒绝平庸，迎回头客，欢迎新客。（山东　孙文杰）

介绍每一款在国内上市的游戏，以及业内精彩新闻的栏目。这个栏目还在《大众软件CD》和“大众软件网”上同步上映。CD中甚至包括同期录像。大家可看到中国游戏业界的内幕故事。第1个报道的游戏企业就是国内游戏开发中坚力量目标软件。这一年杂志的版式也有大幅度更改。

杂志社的另两个重大变化是在8月时成立了记者部。这个部门的建立，不仅使《大众软件》的专题文章的深度和强度得到增强，也使杂志整体的竞争力得到提高。同时组建的，还有大众软件的评测室。从那以后，《大众软件》的软件和硬件评测工作，都是依靠这个部门来完成的。同年，致力于单行本及产品的产品部门也进一步完善。

在杂志向正规化不断迈进的同时，并没有忘记跟上读者群的口味。从该年第1期《大众软件CD》上，开始出现原创的漫画青春偶像人物，并且鼓励读者一起参与设计。这也是刊物与动漫产业相结合的一种尝试。



我们的记者从来都是第一时间第一线与国际厂商接触





这就是我们的印刷厂

在这一年的5月14日，光明日报上《电脑游戏——瞄准孩子的“电子海洛因”》。之后又出现了国务院办公厅转发给各部委的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》。杂志也针对社会上的一些反应作出了自己的报道和评论。

为了配合五周年庆典，杂志自14期起加页为152页。在19期编辑部报告中，透露出杂志社硬件刊物《电脑新时代》即将创刊的消息，《写在杂志边上——大众软件5周年》和《水晶宝盒》同期上市。你会在《写在杂志边上》中读到几乎所有老编、小编、记者、作者以及大量读者的精彩文字。有不少读者称那本书为《大众软件》的“红宝书”，而那本书的开篇语中首先引用的便是庄子的那句：“相濡以沫，不若相忘于江湖。”

四

《大众软件》自2001年起恢复邮局订阅。杂志单期价格不变，不过黑白页增为176页，并且增加了彩色印张。和创刊时不同，这时的杂志社已发展成为拥有包括应用部、娱乐部、记者部、光盘部、产品部、广告部、发行部、评测室等在内的具有多种职能划分的集团军。虽然大家分别专属于各自的领域，可面对100期，每个团队乃至团队中的每个人都积极地渴望着可以参与更多的有关100期的工作。大多数企业在此类活动开展的前期都是由企业高层决定方案，然后给各个部门布置具体工作，而大众软件的100期庆典活动内容多数都是由员工主动提出，有的甚至是首先拿出了自己的成果，譬如写好了一篇激情澎湃的文字，又如为杂志社的形象设计制作了精美绝伦的图形要素，最后要做的才是拿着手中的作品“强迫”那些传说中的老编不得不接受他们的灵感与思索……总而言之，身边的人形形色色，唯一的共性便是盯着电脑，敲着键盘，都有一身绝活。

到了2001年11期，终于迎来了《大众软件》100期，该期杂志是《大众软件》这本刊物首次全彩印刷。并且价格不变、页码不变。以当时采用的纸张来衡量，100期的成本超过提供给渠道的价格，换句话说100期对于杂志社而言是卖一本赔一本的，但为了回馈广大读者，杂志社最终还是通过了全彩的方案，同时为了保护自身的正常发展也迫不得已只能采用限量发行30万册的办法以尽可能地减少损失。

在100期之后，编辑部又动用大量人力制作了两本印刷精美非常具有收藏价值的《100+100攻略精华本》。这本刊物里囊括了自《大众软件》创刊以来几乎全部的优秀游戏攻略，而且，每一篇攻略都是重新截图，重新排版制作的，除了以上这些，自然还有大量的礼品与奖品，自不必多谈。上面那么多最

终提供给读者的成果，都是编辑部的员工在半年的时间里完成的，而这半年他们还有每一期的本职工作。现在想来，如果大软人和其他某些企业的员工一样，缺乏哪怕一点点主人翁的精神与回报读者的热情，恐怕便不会有那么多深受读者喜爱的作品在那一年同时诞生了。

其实100期采用全彩的制作方式，对于整个编辑部而言也是一个不小的尝试。正是由于这次尝试的成功也为2002年《大众软件》增加至192页并全面改版为全彩刊物奠定了基础。通过100期的制作，编辑们对于一本全新的全彩的《大众软件》在成本控制、制作流程控制以及内容与图片协调等方面都有了直接的认识，得到了宝贵的经验。



每年冬天，我们都会召开第2年杂志的改版会，为了保持精神的紧张，编辑们在凌晨6点就起来锻炼身体







每个编辑都很熟悉，并永难忘记的出片的晚上。窗外已是凌晨2点了……美编还在排版

2001年的杂志，除去100期这个令人兴奋的热点，还有许多值得记录一笔的内容。在当年的7月，本刊派记者赴韩国考察该国IT行业，并撰写文章，首次比较全面地总结了韩国IT行业的现状，预示出两年后韩国网络游戏大规模进入中国市场的情形。在8月时，编辑部和记者部对当年在北京举办的世界大学生运动会网络生活进行了考察，并撰写出最具时效性的报道，这是杂志与时事紧密结合的又一例证。在10月，编辑部制作了《盟军敢死队2全解析》这篇专题文章，在玩家中引起了很大反响，可算是当时这一游戏最权威的专题攻略文章。记者部配合编辑部制作的大型专题《网络离我们有多远》在当年也是值得一提的重要专题。

自2001年《大众软件》搬家之后，工作人员们终于走出了那个漆黑却又温暖的半地下室，搬入了位于北京市定慧寺边的恩济大厦。这是整个大众软件集团因为发展的需要，人员扩编的最终结果。而在团队扩大的同时，杂志社的矩阵式管理体系也进一步完善，资源进一步整合，办公效率也进一步提高。

2001年，《大众软件》以科技部“双效期刊”的名义被选入“中国期刊方阵”；并作为“中国知名科普期刊”代表赴香港参加“中国科技期刊博览会”。

从2002年起，《大众软件》正式改为全彩印刷，总页码192页，而单期价格依然保持6.5元。发行量始终维持在30万份左右。这对于每一年都在降低的市场规模总量而言，的确是相当不容易的成绩。而能取得这样的成绩，除了改为全彩以及价格基本不变的原因之外，它还与《大众软件》的内在变化密不可分。

在网络的冲击下，一本杂志的个性往往决定着它的命运。而作为媒体的责任感，此刻也已不仅仅是计算机知识的普及，而是在行业中扮演着舵手的角色。这些我们可从2002年以后，《大众软件》对于前后半本的专题加大力度中看出。对于国内大多数IT专业媒体而言，一般都是采用采编一体的制度，编辑本身同时扮演着记者的角色，只有《大众软件》目前培养了一支由7人组成的先锋队伍，专门就行业内的文化、技术、焦点、矛盾……以独特的视角进行深入分析。一度，行业里的不少人甚至以为《大众软件》要做IT业内的《三联生活周刊》。同时，《大众软件》原有的“锋利的盾”与“游戏剧场”等人文

年底退伍，我会坚持支持《大众软件》，成为它读者俱乐部的一员。（河北　云生）

性很强的栏目也得到了加强。

另一个突出表现《大众软件》在行业中具有重要地位的变化在于2002年开始推出的《大众软件“中国电脑游戏产业报告”》和2003年开始的《年度读者调查统计分析报告》。这两份报告，分别从不同的角度，对于游戏与IT两大产业当年的特点与需求作出真实、具体的总结并加入了《大众软件》编辑部内资深编辑与记者的独到分析。每年的报告一经发布便会在网上大量转载，还有不少行业内的专家与企业的高层特意来电，希望得到报告的全文。

以上这些都让我们可清晰地感受到从2002年之后，杂志的变化已不像以往那样由于页码的增多或是否改为全彩那样显而易见，而更多的集中于引发读者的思考和对于整个行业发展的启发。这是一种深层次的改变，今天我们真正体会到它才是保证了《大众软件》可长期得到读者欢迎的根本要素之一。

五

2003年，杂志总页码增为200页，单期价格增为6.8元。《大众软件》的一些其他变化，也都是与行业的变化紧密联接的，譬如伴随着网络游戏的兴起，杂志在2003年开辟了“在线争锋”这个栏目，并在2005年根据电子竞技的逐渐成熟，将原本“在线争锋”当中的“极限竞技”子栏目拿出形成独立的核心栏目之一。

而自2004年起，《大众软件》6.8元的价格提供给读者的，不仅仅是一本杂志，还包括网络游戏的点卡，游戏海报以及其他的一些附赠品，这使杂志的附加值增加了不少，也算是杂志对读者的一种回报。

在2004年下半旬，编辑部策划并推出了“游戏娃娃”，在业内外引起了广泛的关注和讨论。其实推出“游戏娃娃”的目的，是与杂志10年来一直秉承的“与时俱进”的理念是相契合的。这是杂志试图向娱乐化发展的一次有益而积极的尝试。

2005年，《大众软件》最引人注目的变化，就是开辟了“数字码头”这样一个全新的栏目。这些都是紧跟行业的发展，从读者的需求出发所作出的调整。而在栏目的排序上，也做了大幅度的调整，“应用心得”因为主要集中在软件使用的心得上，所以将它的位置调整到“实用软件”栏目之后，“网络”时代栏目之前，这样更符合阅读的习惯。在娱乐部分，“在线争锋”栏目进一步丰富，而内容却不仅仅局限在网络游戏的技巧上。


想不到吧，平时散漫惯了的我们，还要参加军训


编辑们会参加各类定期开展的业务培训

开元策略2004年8～9月份对四大城市（深圳、广州、上海、北京）主要行政区域固定报摊亭零售市场销售情况抽样调查显示，在IT游戏类报刊中，《大众软件》在4城市合计的零售市场销售中均居于领先位置，在4地的销售成绩多年来保持第一。而根据本刊通过一些印刷厂方面得到的第一手数据显示，目前国内其他IT刊物全国发行量排在第二位的销售总数也仅仅是《大众软件》全国发行量的一半而已。

写了这么多，还是感觉没能把身边的人的汗水与幸福完全展现，不过好在你们仍可从今后《大众软件》的每篇文章中感受到杂志背后的奉献。多年以后，当你再一次拿起手中的这本杂志，无论它变成什么样子，我都希望你在翻开之后如杂志社的老老编黑暗大人在很久前预言的那样，说一句：“这本杂志：有用！有趣！”


我们是个团结而有活力的集体

"幸福的家庭总是相似的，不幸的家庭各有各的不幸"——这是列夫·托尔斯泰写在《安娜·卡列宁娜》开篇的名句。其实，回首多媒体电脑的十年，我们也会发现一个有趣的现象，成功的产品（技术）多有相似之处，而失败的产品（技术）背后却往往各有各的原因。

毫无疑问，1995年是IT产业发展史上的转折之年，而当年8月更是个孕育催生奇迹的时间。1995年8月24日，操作系统霸主微软公司Windows 95的发布创造了软件午夜售卖的记录，它完全划分了个人电脑消费的时代，用户从此由专业玩家变为普通大众；8月9日，互联网之星Netscape公司的上市引发互联网狂潮，它彻底改变了信息共享的方式，互联网络的使用者从此由实验室走向凡尘民间。

国内多媒体电脑的概念同样始于1995年前后，而作为一本创刊于1995年8月的大众IT杂志，《大众软件》与多媒体电脑共同经历了10年的飞速成长。

也许你是一个想掌握多媒体电脑基础知识与发展历程的初学者；也许你是一个对那段DIY岁月念念不忘的资深玩家，也许你是第一次接触并喜欢上了《大众软件》，希望更多地了解这本号称"电脑应用与娱乐的第一选择"的杂志，在过去十年中其应用部分为读者奉献过哪些精彩的内容……

不管你属于哪类读者，我们都有足够的理由相信，在这篇由《大众软件》编辑部倾力制作的200期特别专题中，你一定能发现你所需要的那份精彩。就让我们一起回首多媒体电脑的十年，跟随《大众软件》的脚步，共同见证技术的进步、市场的跌宕、企业的兴衰与应用的变迁……

斗转星移

《大众软件》与多媒体电脑的十年

■ 专题策划 本刊编辑部
执笔 魔之左手、星尘、答笛、Artec、GZ（本刊特约作者）

本文导读

后486与DOS时代 1995



《大众软件》杂志上早期多媒体电脑的外观

1995年应该算是中国内地的个人电脑元年，而推动电脑进入国人家庭的，却是当时并不很热的一个名词MPC——Multimedia Personal Computer（多媒体个人电脑）。虽然当时国人不知道上世纪80年代轰动一时的苹果Mac广告（注1），也很少知道比尔·盖茨和微软是何方神圣，更不知道“MPC”的含义和影响，但在人们印象中只会闪烁荧荧光点的电脑（当时大家还习惯指着显示器叫电脑），居然能提供彩色的中文操作界面（Windows 3.X），可玩互动性和图像效果都不逊于家用游戏机的电脑游戏（当然大家熟悉的还是任天堂和小霸王8位机及世嘉16位机），甚至可播放声情并茂的VCD……从此，PC机开始了从机房里冷冰冰的“高科技机器”到家庭中司空见惯的多媒体中心的转变。

《大众软件》创刊号（1995年8月刊）刊登的《电脑知识系列谈（一）》是我们杂志中首篇谈及硬件DIY的文章，其中提到：“所谓多媒体家用电脑，就是在各种386、486计算机的基础上增加声卡、MPEG解压卡、CD-ROM驱动器、Modem-FAX卡等几种配件……当然，家用电脑的一大特点就是搭售许多面向家庭的应用软件，特别是游戏”。这便是10年前我们对于“多媒体电脑”的理解——即加强声色功能、应用与娱乐并重的个人计算机，即使在今天来看，其本质并无任何变化。

硬件篇



1995年的多媒体电脑（典型配置举例，下同）
CPU：66～100MHz的486处理器
内存：4～8MB
硬盘：540MB
显卡：ISA/VESA接口的VGA、SVGA显卡
光驱：1×/2×CD-ROM
显示器：14英寸CRT（隔行或逐行扫描）
声卡：8/16位兼容声卡
其他流行配件：VCD解压卡

尽管Intel早在1993年就发布了Pentium（奔腾）处理器，“奔腾”也成为其一直延续至今的品牌，但当时的内地市场上仍然是486电脑的鼎盛时期，甚至还有一些低端用户购买386电脑。作为第一代的DIY爱好者，当时的大部分兼容机用户对芯片组没有什么具体要求；而对主板来讲，内地销量最大品牌据说是“海洋”（Octek），这个牌子对如今的用户来说已是非常陌生了，这主要是因为很多大品牌的主板厂商仍没有意识到中国内地市场的重要性。

300元1MB的内存？！您没看错，这还不打折——这就是1995年的电脑市场，对比10年后仅售330元的512MB DDR400，1995年天价内存的性能却相当有限，六七十纳秒的内存颗粒，频率仅有10多MHz，连486处理器的内存需求都难以保障；而在其后的数年间，内存与处理器需求间的矛盾一直在持续。1995年的用户在硬盘和光驱的选择上也比较随便，因为内地市场可选择的品牌比较少，且当时都是大厂产品，质量和价格上的差异很小，确实也没有什么可挑选的余地。

电脑知识系列谈（三）

北京·韦斌 李欣

新型 486CPU

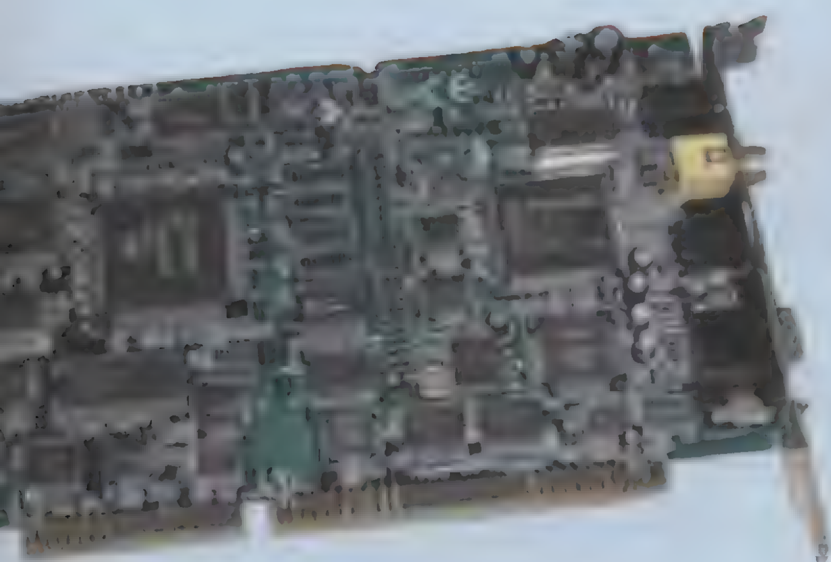
——简介 AMD ENHANCED DX4-100、120 和 AMD 5X86

1995年的《大众软件》中介绍486处理器的文章

1995年的用户对显卡仍没有什么概念，市场中的显示卡和显示芯片来源非常复杂，ISA和VESA显卡同时存在，出现不兼容的情况是家常便饭，在单独升级显卡时经常会出现反复数次才能找到合适产品的情况。在这一年，很多用户仍然选择了隔行扫描的CRT显示器，这种产品可在有限带宽下实现较高的刷新频率。大部分家庭购买电脑的目的无非是教育和娱乐，因此一开始声卡就成为必备配件，对家庭用户而言，486处理器远远不能达到播放VCD视频的能力，因此VCD硬解压卡一度成为非常热门

注1：1983年9月，美国《商业周刊》宣布IBM成为PC大战中的获胜者，苹果的股票由当年6月份的63美元跌至10月份的23美元，但乔布斯的心肝宝贝、苹果的秘密武器——Macintosh即将问世。1984年1月22日，耗资百万美元的经典广告播出，这个一分钟的电视广告看起来像是MTV：走调的音乐，沉重的脚步声，成排剃光头的人一个接一个缓慢地走着，一张大脸（暗指IBM）正在屏幕上发表言论，一个年轻时髦的女郎手拿铁锤冲进来，将铁锤向屏幕掷去，发出震耳欲聋的粉碎声，旁白：“1月24日苹果公司将推出Macintosh电脑，你将了解它为什么不同于奥威尔的《1984》。”奥威尔在《1984》这本畅销书里描述了像机械怪物一样的电脑，而Macintosh正是要将电脑变成全世界千百万人的工具和玩具。

 只有坚守公正、客观，才能真正成为社会的良心，无愧千万读者的信任和厚爱，切忌浮躁、媚俗。（读者 史振峰）



VCD硬解压卡

的产品，甚至在某些品牌机中也能看到它们的身影。

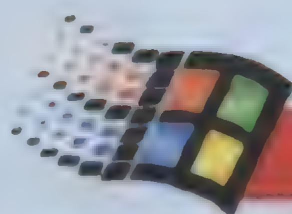
在这一时期，DIY爱好者需要面对的不仅是硬件的安装，还要对电脑的工作原理有相当的了解，因为当时即插即用（Plug and Play）技术未成熟，安装很多硬件都需要用户去手动设置中断，用系统配置文件进行设置，根据应用安装驱动程序……总之，1995年的DIY，确实有相当高的技术含量。

导购指南

PC 游戏及设备报价单

CREATIVE 视霸卡	单位	邮价	备注
Video Blaster RT300	套	4.190	
Video Blaster SE100	套	2.570	
Video Blaster SE	套	2.220	
Video Blaster MP400	套	2.640	
TV Coder-EXT	套	1.810	
CREATIVE 声霸卡			
SB Value	套	170	简装
SB Pro Value	套	340	简装
SB 16 Value IDE	套	900	
SB 16 Value IDE	套	920	中文版
SB 16 Pro	套	1.520	
SB 16 Pro	套	1.530	中文版
SB 16 Pro ADSP	套	1.820	
SB AWE32 Value	套	1.970	
SB AWE32 Value	套	2.000	中文版
SB AWE32 ADSP	套	2.640	
SB AWE32 ADSP	套	2.670	中文版
CREATIVE 只读光驱			
CD220E+GroliCD+Package	套	1.550	倍速
Creative OmniCD(INT)	套	1.600	倍速
Upgrade Kit-Int 4XIDE	套	20.090	四倍速
Upgrade Kit-Int 4XIDE	套	16.480	简装
CREATIVE 多媒体套件			
Starter Kit-Int 2X Creative	套	2.270	
SB Discovery cd "NE"	套	2.580	220E 光驱
SB Edutainment EZ 16	套	3.960	
Discovery Pack-Int 4X IDE	套	3.780	四倍速光驱
有源音箱			
SBS-300	对	1.300	YAMAHA
YX-750	对	440	
YX-690	对	310	
YX-691	对	200	
SOUND 2000	对	250	
计算机及多媒体配件			
真 16 位声卡	套	480	
只读光驱 CDROM	套	710	
解压缩卡	套	1.550	带视频输出
光电鼠标	个	190	
3 寸软驱	个	290	
3 寸软盘(十片装)	盒	50	
540M 硬盘(IDE)	个	1.760	
1M 内存条(30 线)	条	300	
4M 内存条(72 线)	条	1.190	
兼容 PC 整机			
486DX2/66/4/210/.28 隔行	套	6.750	IDE 总线
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

1995年《大众软件》杂志刊登的某商家硬件报价单局部，上面的价格看上去恍若隔世。



软件篇——出世

DOS百宝箱

"本文仅介绍DOS小工具的主要功能和用法。若您对这些小工具感兴趣，请参见本期软盘上的程序和使用说明……1.TREE，DOS外部命令TREE有个缺点，只能显示目录结构和文件名，而不能显示各子目录所存放的文件总数和大小……"

——（《大众软件》1995年8月创刊号《DOS百宝箱》）

这是大软创刊号共享软件介绍栏目的引文，此时软件栏目还被称作"DOS百宝箱"，这从侧面印证了其后很长一段时间，国内个人电脑的主流操作系统，一直是DOS 6.22 +Windows 3.2中文版的黄金搭档，而并不是划分时代的Windows 95。



早早问世的Windows 95最初并未被广泛接受

席卷世界的Windows 95热浪在国内很长时间内都波澜不惊，直接原因固然是由于当时IT资讯的闭塞、国内个人电脑配置的相对滞后，但更为深层的原因，要归结于Windows操作平台极度缺乏优秀的Windows应用软件，同时对DOS应用软件的执行效率又远远低于DOS操作平台，新平台老软件导致兼容故障时发、系统崩溃频频。

事实上，正是出于兼容性、运行效率和开发时间的多方面考虑，Windows 95才被微软设计成一个混合的16位/32位图形操作系统，为此它保留了不再使用实模式的部分16位代码，但也正是这个保留部分将为数众多的设计缺陷被带入早期Windows 95版本，最终严重影响到操作系统的稳定性和工作效率。就当时的IT产业环境而言，电脑用户极难获取和掌握最新的应用软件，转移到Windows平台就意味着放弃大量成熟的DOS应用软件，尤其是吸引个人电脑用户的游戏！Win95自身的缺陷使得当时中国流行的仍是DOS系统，就像"DOS百宝箱"栏目一样，继续坚挺了近两年。

DOS下的内存管理问题

"使用软件时，常常会碰到这样的问题，内存不够……内存通常分为基本

我与《大众软件》的故事



平凡是與生俱来且值得珍惜
一旦失去不會再回来。

李永进

企业：大宇信息股份有限公司
姓名：李永进
职务：董事长兼总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情景。

我早在1995-1996年就读到了《大众软件》，那时大宇尚未在大陆设立分公司。《大众软件》最初的1、2、3期以及合订本在我们的公司里都有备份。当时我们还很留意杂志上的游戏"TOP TEN龙虎榜"的排名。1997年我也曾到贵社拜访过。

平日最喜欢玩的游戏是什么？（可选择"无"）

我平时不玩游戏，目前试玩过公司自己的产品。

目前正在读的书是什么？

工具书、商业性的刊物、音像产品刊物，自己也在写书。

目前使用什么配置的电脑？

因为迷恋数码和电子产品，所以我的PC、笔记本、PDA和DC，每年都要更新一部，最近希望购进一部5～6倍光学变焦的DC。

希望加强对网络应用方面技巧的介绍，希望大软越办越好，道路越走越宽。（四川 陈石新）

内存、高端内存、上端内存、扩充内存（EMS）和扩展内存（XMS）……下面是一个CONFIG.SYS（在MS DOS 6.0及以上版本）的典型例子：[MENU] MENUITEM=NOTHING MENUITEM=HIMEM MENUITEM=XMS NOEMS MENUITEM=EMSMENUITM=DOSVMENUDEFAULT=XMS NOEMS……

——《大众软件》1995年10月总第3期《如何配置你的系统》

DOS操作系统使用户不得不面对一个问题，那就是学习如何管理配置计算机内存，它是保证应用软件能运行的最重要手段，从这层意义上来说，上面的引文可算是当年的"法宝"。在Windows操作系统下成长起来的PC用户，恐怕永远无法理解明明配有数十MB内存的电脑，怎么被仅仅占用数百kB内存的程序告知剩余内存不够支持运行，然而这就是DOS操作系统下必然遇到的真实局限。基本内存、高端内存、上端内存、扩充内存（EMS）和扩展内存（XMS）的问题，困扰着DOS操作系统下每一个用户和开发者。曾经历这段过渡时光的用户，在反反复复的内存配置中，充分领略了DOS操作系统的两面，即应用软件执行的高效率与程序开发、上手的艰巨性。



在DOS界面下运指如飞曾是电脑高手的象征

光驱与软驱的尴尬

"CD-ROM作为多媒体的基本配置已大量进入家用电脑，目前光盘上的大量工具和游戏令广大电脑爱好者大开眼界，但同时也有一些小小的不便。有些软件是以映像文件（IMG文件或DDI文件）存放的，要恢复到软盘上才能安装或使用；有些软件在安装时一定要从软驱读盘；有些大游戏在光盘上无法存进度，拷贝到硬盘上又装不下……"

——《大众软件》1995年10月总第3期《怎样安装和使用光盘软件》

这段有趣的引文透露了时间的许多秘密，真实描述了当年软件的应用环境，是当时工具软件结合硬件需要的生动写照。其实彼时CD-ROM并没有作为一种标准配件大量进入个人电脑，1995年价值近千元的1倍速光驱依然是超级昂贵的奢侈品，不过在多媒体旗帜的摇旗呐喊下，光驱此后确实成为装配电脑不可或缺的配件。然而日后取代软驱作为主力移动存储的光驱，在DOS过渡到Windows的时期遭遇着前所未有的应用尴尬。

存放在光盘上的软件数据大多以软盘镜像的格式存放，因为它们只有通过软盘才能正确安装，这意味着用户仍然必须依靠软驱才能从光盘上获取数据。光驱的使用不能摆脱软驱，这似乎很好笑，但它证实当时软驱仍是软件数据主力的存放工具，随身附带一套DOS启动软盘更是当时用户的必然。基于软盘存储拷贝的工具软件自然风行一时，当年流行的HD-COPY、DiskDUPE都是赫赫有名的软盘镜像快拷软件，绝对是当时用户必须掌握的应用工具。

WPS

"WPS作为一种方便、迅捷的桌面印刷系统已较普遍地进入各位电脑用户的家中。它的操作之简单、功能之强大，料想各位已烂熟于心……"

——《大众软件》1995年12月总第5期《WPS文件密码解密》

在Windows 95的狂潮攻击之下，DOS系统能在中国坚挺近两年很重要的一个原因，就是当时WPS在国内桌面文字处理系统中执牛耳的地位。不可否认，在中国，个人电脑初期的主要应用就是打字，其时充斥街头巷尾的各类电脑培训班，造就了不计其数WPS的忠实信徒，最终形成事实上的垄断。最初发行的Windows 95并没有中文版本，构架其上的Office 95自然无法威胁到WPS的地位。而中文平台在此时却发展到一个高峰，Windows 3.2中文版是中国独有，而UCDOS 5.0不仅能外挂汉字输入法，甚至能在Windows 95下运行，DOS平台的本地化炉火纯青。"UCDOS+WPS"的本地化优势在国内个人电脑应用初期尽显无疑，它们俨然作为电脑应用的代名词，在后DOS时代风头无双，直至Windows时代江山尽丧。



DOS版WPS的界面，似曾相识

附：1995年装机必备软件

主流操作系统	DOS 6.22、Windows 3.2		
名称	发行方式	类型	一句话点评
UCDOS	商业	中文平台	DOS下自带多种输入法的最强中文平台
WPS	商业	文字处理	那个时代电脑最大的用途是用WPS来打印文件
ARJ	共享	数据压缩	DOS下红极一时的压缩软件，软盘分卷支持非常人性化
FPE	共享	游戏修改	游戏修改的必备工具
PCTOOLS	商业	磁盘管理	数据修改工具，也常被当作资源管理软件
HD-COPY	共享	软盘镜像	制作和解压软盘映像不可或缺的工具，即使光驱也需要它的支持
KV200	商业	杀毒工具	开创WPS一样的国产软件奇迹，国内杀毒市场的开创者
XingMPEGplay	共享	媒体播放	Win3.X下最好的视频播放软件
WinG	自由	图形增强	Win3.X下的DirectX，玩游戏的必备图形增强工具

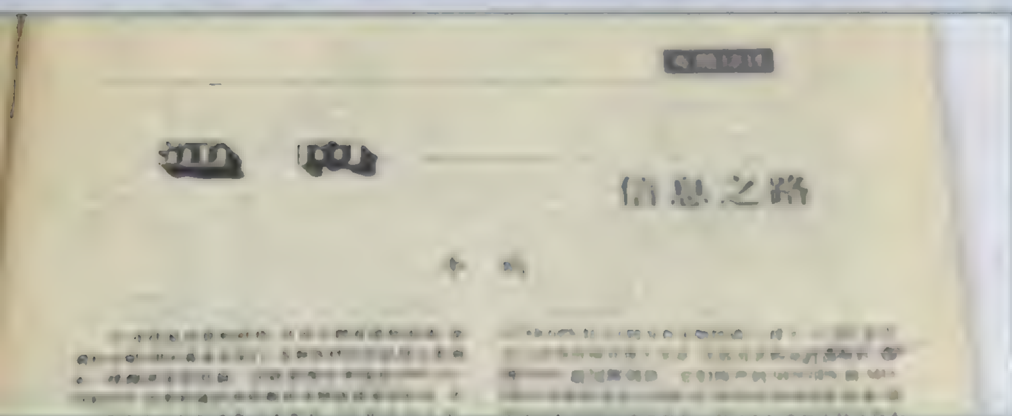
书柜中整整齐齐放着收集了五年多的大软，看着利用杂志书脊排出的图片，也是一种享受啊。（晶合后院 天使X魔鬼）



网络篇

对翘首期盼互联网的国内第一批网民而言，1995年是梦想成真的一年。1995年1月，当时的邮电部电信总局分别在北京、上海设立的64k专线开通，并且通过电话网、DDN专线以及X.25网等方式开始向社会提供Internet接入服务。这标志着从1986年北京市计算机应用技术研究所与德国卡尔斯鲁厄大学合作的中国学术网（CANET）开始的网络时代梦想，经历近10年时间的不懈努力，终于实现了。

在这10年中，既有"Across the Great Wall we can reach every corner in the world（'越过长城，走向世界'，这是我国于1987年9月14日发出的第一封电子邮件的内容）"的豪迈与激动，也有1993年美国政府以Internet上有很多美国政府机构、许多科技信息和其它各种资源，中国接入Internet有政治障碍为由，而不能连接到其它地方的愤懑，更多更重要的还是1995年互联网正式进入中国后的喜悦。当年3月，中国科学院完成上海、合肥、武汉、南京四个分院的远程连接，开始了将Internet向全国扩展的第一步；5月，中国电信开始筹建中国公用计算机互联网（CHINANET）全国骨干网，7月，中国教育和科研计算机网（CERNET）第一条接连美国的128k国际专线开通；8月，金桥工程初步建成，在24省市开通联网（卫星网），并与国际网络实现互联；12月，中科院百所联网工程完成，"中国教育和科研计算机网（CERNET）示范工程"建设完成……


信息之路

在1995年11月（总第4期）的《大众软件》中，名为《通向信息之路》的文章成为了本刊第一篇向全国读者介绍互联网的文章，文章从网络的基本概念一直讲到相关的软硬件知识和网络命令，相当于现在一篇综合性大专题的内容。从那之后，《大众软件》正式开始对国内互联网的技术、发展趋势以及相关事实进行系统的报道，同时以该文为起点，开始向读者普及互联网的应用技巧和基本知识。限于当时的资费和硬件条件，国内能够上网的人并不多，Modem在那时最快也只达到了28.8kbps，大部用户都是通过14.4kbps甚至9600bps的Modem接入。

当时网上的资源也并非像今天这样丰富，甚至连BBS都是独立于Internet之外的。而由于绝大部分的BBS服务器都不在中国内地，用户需要拥有国际直拨电话和Modem，以拨号的方式连接BBS的专用服务器才能浏览。1995年国内的早期网民中有不少人都是通过这篇文章的指引，学会使用AT指令，第一次接触到了"外面的世界"。今天的网虫们也许很难想像，当年的前辈们是如何咬牙付出每分钟高达18元左右的国际长途话费，恨不得掐着时间的脖子用"龟"一样的速度在网上"冲"浪。

也是在1995年，名噪一时的北京瀛海威信息通讯公司诞生了。同年第12期《大众软件》在"专题综述"中是这样介绍瀛海威的："'瀛海威时空'是一个高速实时信息交流的通道……她是以多媒体为依托、BBS系统为技术支持，服务于个人用户、工商企业用户、文教事业用户的网络体系……目前网络已实现多项实用信息服务，同时与Internet连通，进行国际性的信息交流及课题探讨……"当年在中关村的路口曾竖着这样一幅瀛海威公司的巨大广告牌："中国人离信息高速公路有多远？向前1500米！"



如今还有几人记得瀛海威的Logo?

其实，在那个网络资源极度匮乏的阶段，瀛海威不仅充当了ISP的角色，同时还是一个内容提供商。作为全中文界面的交互式网络平台，瀛海威是当时国内惟一立足大众信息服务、面向普通家庭开放的网络。想登录瀛海威的用户必须通过注册，并需缴纳一笔入网费，而这基本上是AOL（美国在线）早期模式的翻版。而如今，作为中国互联网ISP先驱的瀛海威早已成了历史，不知如今沉浸于即时通信与网络游戏世界的新兴网络用户中，还有多少人记得这位"先烈"的名字。

我与《大众软件》的故事



2005.7.7

祝贺《大众软件》创刊十周年！很期望《大众软件》成为中国的最优秀的电脑杂志！

企业： WEMADE ENTERTAINMENT
姓名： 朴瓒镐
职务： 董事长兼总经理

您第一次看到或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
是2004年6月份，在发布《传奇3G》时第一次接触到《大众软件》。当时我想通过游戏杂志了解一下中国游戏市场的现状和流程，就请我们的职员向我推荐一本好杂志，他们就推荐了《大众软件》。

您目前最在玩的游戏是什么？（可选择"无"）
因为目前我在主持开发3款新游戏，所以除开发之外就没有玩游戏。这主要是因为我希望自己在集中精神开发游戏时，能对游戏保持客观的立场和判断能力，而不想受到其他人或短期内流行游戏的影响。但是，我最近对WOW比较感兴趣。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
我最近在学打高尔夫球。

十年以来，大软那些极具亲和力的编辑、记者们，是陪伴我成长却未曾谋面的朋友！（河南 赵昕雅）

奔腾概念与Windows 95 1996



硬件篇

1996年的多媒体电脑（典型配置）
CPU：Pentium 75～100MHz、5X86-100
内存：8MB～16MB
硬盘：850MB～1.2GB
显卡：PCI显卡（SVGA、1MB缓存）
光驱：4×CD-ROM
显示器：14英寸CRT（逐行扫描）
声卡：8/16位兼容声卡
其他流行配件：VCD解压卡、28.8kbps Modem

1996年是国内市场的586之年。由于大量电脑科普文章乃至书籍出现，加上高度商业化的国外公司（特别是Intel）开始大力开拓内地市场，奔腾586的概念开始深入人心。由于286→486→586思维惯性，内地消费者习惯地接受了586，而更多地将“奔腾”当成广告宣传词，所以5X86一类的486升级版产品也有一定的市场。1996年国内处理器市场的转换非常迅速，主流产品从486大步进入奔腾时代，到年底时一些用户已开始选择奔腾100～133MHz处理器，它初步拥有了流畅进行VCD软解压的能力，这就宣布了所谓“硬解压”时代的结束。这一年Intel发布了Pentium Pro处理器，但它暂时与普通消费者无关，只是让为数不多的DIY爱好者们感慨自己尚未摸到586，“686”时代又要来临了。在主板方面，尽管华硕、微星等主板品牌在内地市场的影响还远未达到现在的水平，但它们在内地设厂；建立总部等行动已为其后的市场争夺拉开了序幕。

1996年，EDO的出现使得人们认识到内存条除了容量，还有类型的区别。EDO（Extended Date Out外扩充数据模式）每隔两个时钟脉冲周期传输一次数据，快于每隔3个时钟脉冲周期传送一次数据的FP（Fast Page Mode，快速页模式）内存，因此很快取代了后者。内存接口的转换第一次让DIY爱好者感到了苦闷，好在当时很多芯片组和主板都同时提供了FP内存（30线）和EDO内存（72线）两种接口。

1996年的主流硬盘突破了1GB，比较有趣的是，当时很多媒体将GB级硬盘叫作“海量”硬盘。这在上百GB硬盘司空见惯的今天听起来似乎有些可笑，但一个硬盘可装下数张光碟的内容，已让当时的用户感到非常兴奋了。此时昆腾（Quantum）的FireBall（火球）成为第一款内地消费者认知度较高的硬盘型号，其后的数代产品都是DIY爱好者的首选产品之一，迈拓（Maxtor）、希捷（Seagate）、西部数据（WD）、Conner（康诺，后被希捷收购）甚至IBM和三星的硬盘都已可在内地市场中见到，用户开始对硬盘的品牌有了一定的选择。

1996年消费者已开始大量装备4×光驱，8×产品也开始进入了国内的第一批硬件评测室。由于大量软件和游戏光盘的出现，光驱不再是被单纯当作VCD机使用，所以其速度和CPU占用率开始得到了用户的重视。CD-ROM刚得到普及，而DVD也浮出了水面。1996年7月《大众软件》刊登了《新一代存储器DVD》（作者：赵效民），系统地介绍了当时刚刚出现的新一代光存储介质，其中提到“新光盘的标准容量是单面4.7GB，能以高于LD的画质记录将近135分钟的电影，并可以存储3～5种语言的配音和相应的字幕信息”。

尽管早在1995年11月，划时代的3D加速卡Voodoo便已诞生，但在1996年的国内市场，显卡仍没有得到多数用户乃至游戏玩家的特别注意。不过主流显卡也在静悄悄地升级，为保证16位色的2D显示效果，显存首次得到了重视，1MB显存的显卡成为主流。虽然很多用户并不注意显示芯片，但当时市场中基本都是采用S3与Trident显示芯片的产品。1996年前后是S3与Trident的全盛时期，其中Trident显卡是如此流行，以至于在国内出现了TVGA的说法（实际就是兼容800×600 SVGA模式的Trident芯片显卡）。1996年大家的选择主要是PCI接口的Trident 94XX和S3 8XX系列产品，另外流行的显示芯片还有Tseng的ET4000/6000系列和GL的54XX系列等。在显卡的推动下，隔行扫描显示器逐渐淡出了市场，扫描方式不再是区别显示器性能的标志。



1996年前后流行的PCI显卡S3 Trio64系列

在各种多媒体应用的推动下，16位声卡成为主流产品。《大众软件》1996第2期《电脑多媒体浅谈(四)》（作者：傅星）一文便详细介绍了声卡的原理与多媒体音箱的基础知识。对玩家来说，推动声卡选择的另一个重要理由是采用了MIDI配乐的《仙剑奇侠传》，具有良好MIDI音色库支持的声卡和一般FM合成MIDI声卡的效果完全是天差地别。1996年，AC'97标准发布，预示着独立声卡的苦日子快要来临了，但创新的AWE64系列和DIAMOND（帝盟）PCI声卡的巨大成功，让声卡厂商完全没有

只要在“特色”上做足文章，《大众软件》在我们心目中及将来更多的读者心目中还是充满吸引力的。（江苏 陶孝明）



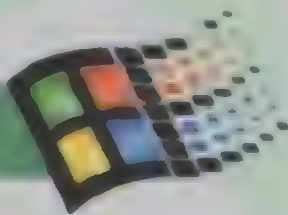
当时的高档声卡——SB AWE64

看到这逐渐压向头顶的乌云。

而解压卡的衰败则来得更加迅速，尽管公认奔腾100才是较好地进行软解压的最低要求，不过优化的播放软件和加强了视频解压性能的显示芯片不断出现，很多要求不高的用户对5X86-100处理器的软解压能力已很满意。1996年后，解压卡逐渐淡出了人们的视线。

1996年11月的《大众软件》杂志上出现了单独的“硬件评测”栏目，并介绍了Intel的多媒体处理器（MMX），这便是今天“硬件评析”与“新品初评”栏目的前身。

软件篇——嬗变



1996年装机必备软件

主流操作系统	Windows 3.2、Windows 95		
名称	发行方式	类型	一句话点评
WPS	商业	文字处理	WPS虽然雄风犹在，Office也渐渐占据市场
Netscape Communicator	商业	网络浏览	Netscape浏览器此时是不折不扣的老大
Quicktime	共享	视频播放	苹果的视频格式曾一度是Win 3.x的标准
Winzip	共享	数据压缩	Winzip带来一个伟大的界面
FPE	商业	游戏修改	FPE 5展现出32位实模式的最佳兼容性
PCTOOLS	商业	磁盘管理	开始出现Windows版本
KV300	商业	杀毒工具	看上去只是数字上的变化，实际技术变化很大
ACDSee	共享	看图软件	看图软件的霸主，至今未变
金山影霸	商业	媒体播放	可牺牲画质，让低配置电脑全屏播放VCD
DirectX	自由	图形增强	针对游戏开发的高效图形接口，使游戏能顺利转移平台

1996年是IT产业的并存、机遇、挑战、发展之年，波澜不惊的表面下涌动着大变迁的暗流，两个著名浏览器软件惊心动魄的争斗，Windows和DOS操作系统地位的更替，应用软件既接受平台变迁的挑战也获得重新起步的机遇。最终Windows接管DOS划定了未来的格局，搭上Windows顺风车的应用软件成为日后霸主，拒绝Windows平台的应用软件逐渐消逝。这一年开始用上主流个人电脑的用户是幸福的，他们不需要经历操作DOS的痛苦；这一年之前用上个人电脑的用户也是幸福的，他们拥有DOS下随心所欲的记忆。

DOS与Windows之争

“大多数玩家还是属于DOS部落，特别中意DOS的字符界面，甚至认为是好汉就不该使用图形用户界面（GUI），曾有部分玩家从Windows 95中逃回是因为误以为一山不容二虎，在“鱼”和“熊掌”之间选择了DOS……”

《大众软件》1996年4月《Windows95 & DOS》

Windows95的OSR1版在1996年悄然发布，这其实是最初Windows 95的第一个补丁版，由于微软一直无法为Windows 9X系列推出独立补丁包，而只能采用这种重包装发行的方式，因此也有用户私下称其为Windows 96。这个补丁版本由于和初版发布时间太接近而默默无闻，但该版本极具有应用环境针对性，纠正了初期Windows 95在应用中的种种问题，其中影响未来格局的最重要两个变化为：改写了被用户抱怨为Plug and Pray（插上设备后祈祷）的PnP技术（Plug and Play，即插即用）；集成了Internet Explorer。包括中文在内的各种语言版本的Windows 95陆续发行，但国内用户仍在Windows和DOS之间摇摆不定，导致许多应用软件面对挑战时犹疑不决，以致错过时代变迁带来的机遇。

压缩软件与OS

“前两期介绍的都是DOS下运行的压缩文档管理软件，这期介绍Windows下压缩文档管理软件Winzip……Winzip为Windows带来便利，处理Zip档案将不再需要PKZIP与PKUNZIP……”

《大众软件》1996年4月《压缩文档管理软件》

硬盘存储的弥足珍贵和软盘存储的杯水车薪，使得压缩软件成为用户必须掌握的工具。第一个实现分卷压缩的ARJ、跨平台性能优越的LHA和占据互联网主流的Zip曾经在DOS下各领风骚，但Windows 95带

祝大软编辑永远像初开的花朵笑容常开。（安徽 白阳）

我与《大众软件》的故事



十年风雨铸辉煌
大软德劲携手共赢

企业：深圳市德劲电子有限公司
姓名：毛先海
职务：总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
第一次接触大众软件是在98年，是小侄子告诉我这是中国最出色的游戏媒体，涵盖了硬件软件以及应用的精华。

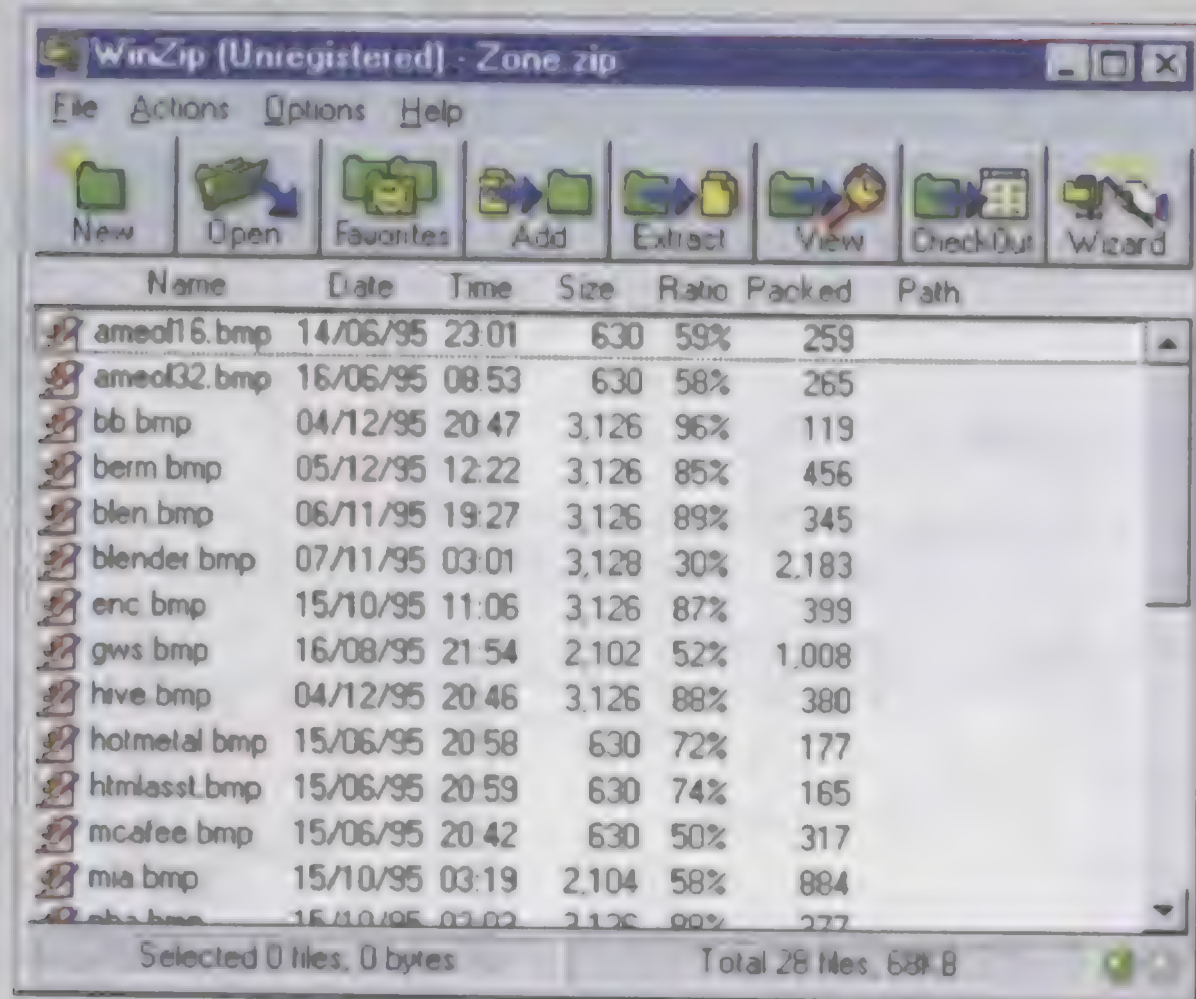
您目前正在玩的游戏是什么？（可选择“无”）
无。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
乒乓球。

目前正在读的书是什么？
喜欢读历史类的书籍。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
PROTEL电路设计软件。

目前使用什么配置的电脑？
IBM T41。



早期的Winzip

来的是大量未经训练的普通用户，他们无法接受晦涩艰辛的DOS命令行压缩参数。Winzip牢牢抓住平台变迁的机遇，它不仅推动Zip力压群雄成为非商业压缩格式的标准，更加成功取代Zip格式创造者PKWARE公司成为Zip代名词。Winzip的鼠标拖放取代PKZIP的键盘命令，Windows平台开始悄悄显现不可抗拒的威力。Phillip W.Katz和PKWARE公司本因创造和开放Zip格式名垂千古，却犹豫不决败于坐失良机，让人扼腕，DOS时代的意气风发尤其凸显Windows时代的迟钝，压缩软件的争霸其实是那年整个软件业的缩影。

多媒体软件的兴起

“近两年来，多媒体技术得到了长足的发展……越来越多地使用动画文件或视频文件来达到更好的视觉效果……鉴于图形用户界面（GUI）已成为多媒体的事实平台，故而只介绍Windows环境下的多媒体动画视频工具……”

《大众软件》1996年5月总第10期《多媒体动画视频工具》

多媒体是当年热炒的概念，也是电脑发展史上最成功的名词，人们抛弃DOS平台投入Windows 95的怀抱，电脑的多媒体应用是极重要的原因。CD-ROM逐渐普及带来VCD、CD的泛滥，视频与音频播放渐成个人电脑应用的热点。DOS的多媒体优势本来就只剩游戏，而随着DirectX发展到3.0，这个优势也荡然无存。DOS时代最有名的多媒体工具软件莫过于Xing MPEG Player，这个软解压播放器由于能替代昂贵的解压卡而大受欢迎，可是它通常也需要Windows 3.X的外壳支持，DOS平台多媒体应用的窘迫可见一斑。1996年正是多媒体软件争雄的初期，国产软件曾在此时拔得先机，金山软件公司推出的金山影霸便以较低的系统要求和VCD全屏播放闻名。而之后金山影霸的作者梁肇新独立推出的超级解霸3.0更是一举成名，一度统治国内桌面播放市场长达数年，成为国内电脑用户的装机必备软件，但超级解霸终因技术的不足及各类视频播放软件的冲击而风流散尽，让人不免叹息。



常被用来测试电脑（软解压）速度的Xing MPEG Player



网络篇

1996年第2期的《大众软件》以一篇《多媒体电脑网络展望》拉开了大力普及网络知识和推动网络发展的序幕。“数字化的多媒体系统集多媒体信息的获取、存储、编辑和综合为一体，并运作在电脑网络上。网络上的任一站点都可共享网上的各种信息。”这是当年本刊对网络美好前景的描绘，也正是现在互联网最吸引我们的地方；该文同时还对ISDN进行了系统的介绍，而ISDN正是宽带接入之前最重要的高速上网手段之一。可以说从一开始，我们就准确地把握住了网络的发展脉搏。


漫谈网络游戏 MUD(一)

文字MUD也可以算是网络游戏的早期形式

在1996年的第4期杂志中出现了一篇介绍著名游戏DOOM联机对战方法的文章，笔者至今记得当时在西北某省会一个简陋得不能再简陋的小电脑游戏房中，看到老板参照这篇文章打出了“网络联线对战，真人对决”的招牌，赚得盆满钵满。当年如果你没有Modem，“那你只好将两台机器放在一起，用串口电缆连接起来”，通过游戏，许多和当年的笔者一样的初级读者了解了最原始的联网方式。

在之后的第5～10期杂志中，《大众软件》从多个不同角度对网络这个刚刚兴起的事物进行了连续的介绍。其中的《漫谈网络游戏MUD》系列连载文章，更是催生出了最早的骨灰级网络游戏玩家和一大批打字高手。对网络普及推动最大的则是《漫谈BBS》与《Internet一族》两个系列的连载文章，BBS成为冲浪者的第一片乐土。在当时能如此全面介绍BBS功能与使用方法的文章非常罕见，这一系列文章不仅带动了一批又一批的菜鸟们去体会BBS，更使其中部分人开始尝试自行架设BBS服务器。1996年第11期，《大众软件》正式设立了“网络时代”栏目，新的栏目和以上3个系列连载文章，为推动网络发展，介绍网络资源和普及网络知识打下了坚实的基础。

一直买大软是被她丰富前沿的内容、含金量高的文章吸引。看这两年大软的发展，我对大软越来越有信心。（江苏 郭云）

1997

MMX与Voodoo横空出世，Windows 97真假DOS



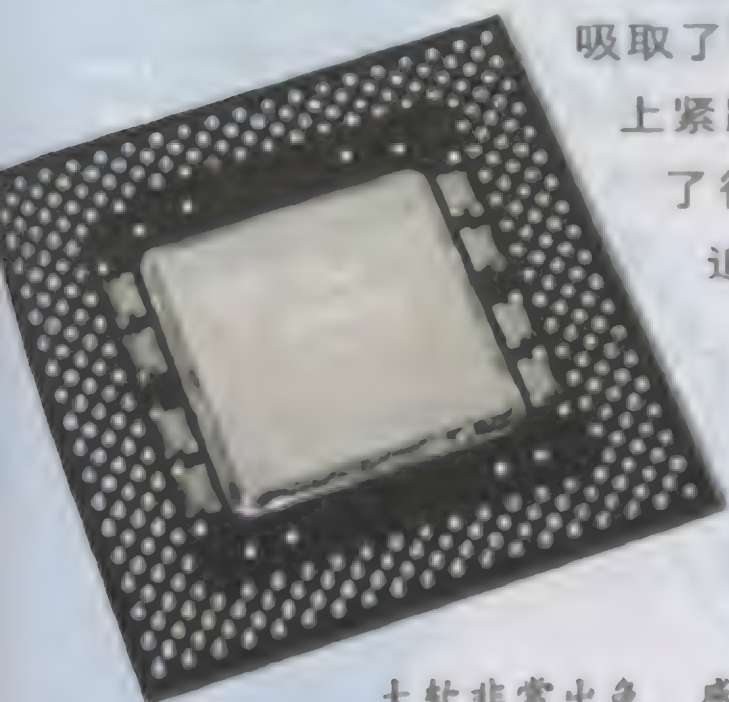
硬件篇

1997年的多媒体电脑（典型配置）
CPU：Pentium 100～166MMX、Cyrix 6X86 120～166/AMD K6 166～200
内存：16～32MB
硬盘：1.0～2.1GB
显卡：PCI显卡（SVGA、1MB～2MB缓存）
光驱：8× CD-ROM
显示器：14/15英寸CRT
声卡：36.6kbps调制解调器、Voodoo（超级玩家）
其他流行配件：VCD解压卡

1997年的处理器市场已是全面超越100MHz的时代，要知道100MHz用一种通俗的说法就是每秒1亿次运算，所谓亿次运算就是巨型计算机的速度呀（其实两者对所谓"一次运算"的定义就有差距，1983年我国的银河巨型计算机就已突破了亿次浮点运算）——噢，俺的"巨型机"看VCD和打游戏就是爽。

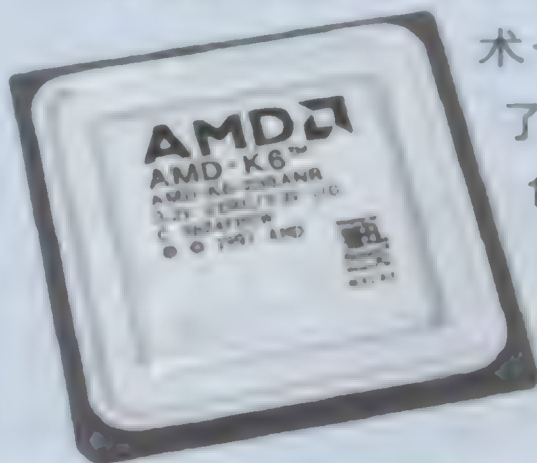
Intel于1996年发布的MMX扩展指令集开了扩展X86指令集的先例，而直到1997年底，采用MMX技术的Pentium处理器才逐渐进入部分家庭用户的电脑中（在1997年9月，Pentium 200 MMX的价格是2300元）。Cyrix 6X86作为性价比很高的兼容Pentium级芯片，表现出了强劲能力，其整数运算性能甚至超过了Pentium；不过其内置的较大缓存和并不先进的制造工艺使它发热量惊人，成为第一款"可煎鸡蛋"的PC处理器，也让DIY爱好者首次开始关注CPU的散热器。

AMD K6吸引了更多的目光，其整数和浮点运算性能更加平衡。支持MMX指令集的K6吸取了K5的教训，在频率上紧跟Intel，产能也有了很大改善，得到了追求性价比用户的欢迎。尽管Intel将Pentium MMX作为过渡产品，在1997年5月就推出了精心准备的Pentium II，采用专利的Slot1接口，力图打压其他兼容处理器厂商，但由于其价格高昂，在当时的国内市场中很少有人问津。



采用MMX技术的Pentium处理器

与奔腾MMX处理器配套的Intel 430TX芯片组在性能和功能上都非常不错，也成就了华硕TX97-E等经典的主板型号。而当时随之推出的ATX主板规格也引起了一次周边设备的变革，机箱和电源的规格、键盘鼠标接口等与现在的标准非常接近了。同时VIA的MVP3等芯片组在规格上与430TX非常类似，并加入了对AGP的支持，这些芯片组支持的AGP、USB、Ultra DMA等技术一直沿用到了今天。1997年，SDRAM逐渐代替了EDO内存，逐渐向目前的规格接近，可以说直到2004年，我们看到的大部分主板芯片组技术都在1997年就出现了雏形。



K6处理器，由于低频型号超频性能不错，当时也是被Remark的热门处理器

1997年的硬盘容量和光驱速度都在按部就班地成长着，上GB的硬盘已很常见。不过很多韩国和国产品牌的光驱开始加入竞争，质量良莠不齐。好在面向普通电脑消费者的报刊开始不断出现，人们拥有了更多的消息来源。有意思的是，当时正在香港的本刊特约作者赵效民敏锐地注意到了数码相机这一新生事物，《大众软件》1997年第10、11

大软非常出色，感谢大软为三年的高中生活带来的快乐！（江苏 陈众望）

我与《大众软件》的故事



十年风雨路　十年硕果丰
今昔十年同风雨　明朝百年共辉煌

华硕电脑中国业务事业部
总经理 许佑嘉
二零零五年七月五日

企业：华硕电脑
姓名：许佑嘉
职务：华硕电脑中国业务事业部 总经理

您第一次看到或接触的《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
01年刚刚到大陆，公司有《大众软件》合订本的存刊，当时就已很留意专栏和专题企划的内容。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择"无"）
我平时不太玩游戏，不过像一些经典的即时战略游戏（魔兽），刚上市时还是会忍不住试一下。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
玩小孩和被小孩玩。

目前正在读的书是什么？
商业丛书和管理性刊物，如《魔球moneyball》《成长力》。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
Outlook 与 Office。

目前使用什么配置的电脑？
华硕M5（Pentium M 1.7Ghz、512MB内存 80GB硬盘、802.11bg）。

期连载的《数字相机（上）/（下）》，这应当是国内较早向普通电脑用户详细介绍民用DC技术与产品的文章。

1997年，国内玩家开始逐渐接触到了当时还比较原始的3D游戏，Quake、古墓丽影是其中的代表，具有一定3D性能的显卡逐渐成为主流产品，不过它们也在速度、兼容性、画面质量等方面还不能令人满意。当时的代表产品主要是S3 ViRGE/DX，本刊从1997年7月开始连载的《3D加速芯片及3D加速卡漫谈》一文中评价说，“S3 ViRGE给人的印象是功能非常全面，但速度一般……客观地说，它只是一种入门级的3D芯片。”

当年大红大紫的Voodoo

Voodoo无疑更加吸引人，在当年的E3大展上Voodoo可谓风头出尽，几乎所有需要3D加速的游戏都把它列为首选。当时的评价是“如果你想获得SGI工作站的三维效果，而暂时又没抓到彩票的话，那么请加入‘3dfx Voodoo’的行列吧！（《3D加速芯片及3D加速卡漫谈》续）”作为一款3D子卡，Voodoo只在3D游戏中起作用，玩家需要另外购置2D显卡，而S3 Trio 64V+被认为是Voodoo的最佳拍档。

1997年11月Voodoo2诞生，成为3dfx最成功的产品，但随后的发展却将出乎广大Voodoo fans的意料。这一切都源自1997年8月一个并不起眼的小公司NVIDIA发布的并不起眼的产品——RIVA 128，当时大概没人相信，它将成为3dfx、S3、Trident及所有显示芯片厂商的噩梦。

软件篇——帷幕

1997年，影响未来格局的战争表面打得胜负未分，其实早早就已拉上帷幕。无论用户怎么伤感，DOS系统注定无可奈何花落去。而无论用户怎么惋惜，Netscape只能悲唱“骓不逝兮可奈何”。似乎悬而未决的战争，并不能掩盖微软已成为执掌业界霸主的事实。这一年之后，依附或者战斗，成为未来每家软件厂商必然面临的选择。

Win95的“孪生兄弟”们

“言归正传，让我们谈谈Win95上目前最流行的十大工具。何谓流行？流行的不一定是最好的，但一定是用的人最多的，多半也就不会太槽，就像微软的Win95……”

《大众软件》1997年第4期《Win95十大热门工具》

1997年装机必备软件

主流操作系统	Windows 95 OSR2		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 97	商业	办公套件	奠定了微软办公套件的地位
Netscape Communicator	商业	网络浏览	与IE纠缠不休
Winzip	共享	数据压缩	Winzip其实直到6.3版本之后才转为真正的32位程序
Photoshop	商业	图像处理	转移到Windows平台后，图像处理软件获得了前所未有的活力
金山词霸	商业	翻译软件	翻译类软件百花齐放，金山词霸略胜一筹
KV300+	商业	杀毒工具	江民此时占80%以上市场
ACDSee	共享	看图软件	地位稳固来自良好的口碑
超级解霸	商业	媒体播放	最佳VCD播放软件
Foxmail	自由	邮件工具	这只网络狐狸串红的速度绝对出乎想像，包括作者自己
FPE	商业	游戏修改	没有软件能威胁到它的地位，技术陷入停滞也是必然

当年最流行的操作系统是俗称Win97的Windows 95 OSR2，这个完全成熟的Win95版本的内核大部分实际上都被重写，尽管其“DOS外壳”的头衔争议仍然存在，但PnP支持、稳定性和兼容性都远超以前版本的表现，使得它终于全面接管了DOS的市场。这一版本最大的技术进步是支持新的磁盘分区格式FAT32，由于FAT32使Win95 OSR2跟以前Win95及DOS无法兼容，所以微软只将其作为OEM产品销售而并不提供零售版，这也是它被称作Windows 95 OEM2，然后被讹衍为Windows 97的原因。Win95 OSR2本身有3种版本，OSR 2.0、2.1及2.5，其中OSR 2.1开始支持USB和AGP显卡，OSR 2.5则开始集成IE4.0，而正是这个变化结束了浏览器领域的争夺。



Win95 OSR2中文版使Windows系统真正在国内的多媒体电脑中普及

浏览器之争尘埃落定

“随着Internet的火爆，关于浏览器之争也在激烈地进行着，Netscape（网景公司）和Microsoft（微软公司）这两大浏览器巨头之间的竞争更是被称为“世纪之战”……两者皆希望以新功能、新招数击败对方，成为Internet浏览器的大哥大……”

《大众软件》1997年第11期《IE 4.0初探》）

Netscape和IE的世纪争霸，可以说是软件发展史上最精彩的战争，双方相互之间合纵连横的对抗手段，完全可编写成商战的典型教材。虽然微软依靠系统集成的手段击败Netscape，但却并没有真正赢得战争，这场战争引发的缠绵数年的垄断官

司成为微软的梦魇。尽管微软没有达到将名字和互联网划上等号的期望，却也成功地阻止Netscape达到同样目标。这一年Netscape市场份额的统计数据仍然远远高于IE，但对于互联网而言这已是拉下帷幕的战争。

即时通信软件的兴起

"要是能象架在Internet上的BBS一样，上了网就能来个查询好友就美了，看看有哪些网友在，然后一起去Iphone、去打Diablo多爽！可是，真有这样的软件吗？有的！这就是本文要介绍的ICQ——Internet Beeper……"

《大众软件》1997年第8期《网络呼机ICQ》

ICQ应该是有史可考的第一个即时通信工具软件，不过那时人们都把它看作小资风花雪月的玩具，几乎没人想到这种软件未来会决定网络用户的流向。另一方面，MP3音乐在互联网的共享造就了Winplay，但有机会赢取市场的Winplay最终惊鸿一现，便匆匆让位给后来的王者Winamp。不管怎么说，互联网模式从此时开始造就软件明星，它带来的影响并不亚于操作系统的集成。

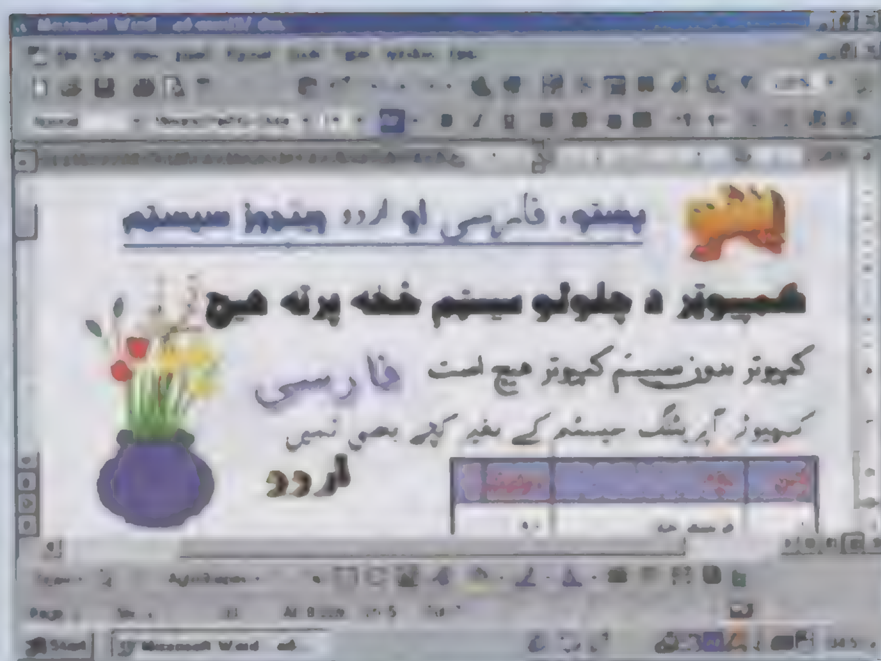
办公室的争夺

"比尔·盖茨明确表示Office 97是为未来设计的。而5月12日Office 97中文版的发售，又为其真正被中国用户接受提供真正的技术保障……WPS 97则是一次飞跃，这一跃便跃进了Windows。在Windows中WPS 97肯定从技术上无法与Office、Lotus、PowerPoint相比。但小而精的WPS 97对于只要打打字的国内人士算是足够用了……"

《大众软件》1997年第10期《97办公软件之争》

Office 97同样捆绑着微软的Internet战略，仅仅从宁可让Office 97文件格式无法兼容以前版本，就可看出微软开创未来的决心。融会了IE界面和功能的Office 97能方便连接互联网也能顺利转换档案为HTML格式，新添入的Outlook则可统一组织和管理电子邮件、任务及个人文件；首次实现"所见即所得"编辑功能的FrontPage 97，后来彻底击败当时流行的HOTDOG。

WPS曾经一度创造抗击国外软件的奇迹，然而Windows版本WPS 97的推出时粉碎了幻想，从技术层面上来说WPS 97不可能和Office 97竞争。其实，



Office 97

尽管同样竞争着国内的办公市场，但微软并未将WPS看作真正的对手，Windows操作系统就是金山无法逾越的保障。今天也无需惋惜、质疑或假设，曾经大好局面的WPS为何一败涂地，这其实是缺乏核心技术的一种必然，跟任何一种决策或决策者无关。



网络篇

这一年，《大众软件》开始尝试让读者从互联网观众向更加主动的角色转变，《网络闲话——通过Internet的思考》系列的连载，告诉读者网络"真正的意义在于'信息的发布'"，结合新的《架设自己的BBS站》系列连载，通过手把手的方式向读者传授BBS站的搭建技术。同时，我们还尝试从人文的角度去看待网络，从对"上网"与"入网"之间区别的讨论，到《网络人格——从聊天房谈起》，一系列文章都在讨论着上网的真实意义和网络道德观念。

"不知对方的真实名姓，不知对方家住哪里，可是每一个ID，代表着一个活生生的人……我可以自豪地说，在网中，我的朋友在东京、在温哥华、在纽约、在回归的香港、在宝岛台湾……"我们通过这样的方式告诉读者，网络之于人不仅是高科技，更是"一种艺术，指间顺着键盘流动的是现实的思想"。

1997年的《大众软件》不仅有对网络人文的关注，还通过《自己动手组装家庭局域网》让许多人学会了简单的局域网架设；《网络呼机ICQ》一文的出现，正式将即时通信软件介绍给了全国的读者，这种具有"打电话般的时效性"还不用支付长途话费的通讯方式迅速在网民中普及，时至今日仍然有很多人上网的目的仅是为了与人聊天。

我与《大众软件》的故事



企业：升技电脑

姓名：余敬伦

职务：升技集团中国营运总部总裁

您第一次听说或是接触到《大众软件》是什么时候？请简单描述回忆一下当时的情况。

我在台北工作的时候就听说过《大众软件》。2004年在ACON4全球游戏大赛总决赛的现场我第一次见到了前来报导ACON4的《大众软件》记者。升技在现场有一个针对的游戏玩家有一个问卷调查，在最喜爱的游戏杂志一栏很多人都选择了《大众软件》，可见它在游戏玩家中的地位。

您目前正在玩的游戏是什么？

我基本不玩游戏，平时工作太忙了，如果有空闲我会尽量抽出一些时间来锻炼，比如慢跑。

目前使用什么配置的电脑？

在我的办公室有一台用最新的升技主板组装的电脑，不过由于经常要出差，我经常携带笔记本电脑移动办公。

奔腾II相约Win98，TNT“暴力”现身 1998



硬件篇

1998年的多媒体电脑（典型配置）

CPU： Pentium MMX/AMD K6 233MHz，或Pentium II 233MHz/K6-2 300MHz（高端机型）
主板： Intel 430TX、VIA VP3/MVP3芯片组主板（Socket7接口），或440LX芯片组（Slot1接口）
内存： 32～64MB PC66 SDRAM
硬盘： 3.2～4.3GB
显卡： PCI/AGP 2×显卡（2MB～8MB显存，如S3 ViRGE、Trident 9750、Riva128 ZX等）
光驱： 16～32× CD-ROM
显示器： 15英寸平面直角CRT
声卡： 16位兼容声卡
其他流行配件： 56kbps Modem、Voodoo2/Riva TNT显卡（超级玩家）

走向多元化的CPU

“这场CPU世纪大战的帷幕已经拉开，AMD与Cyrix以高性能、低价格不断发动攻势，而Intel凭借雄厚的资金、技术和广大的市场占有率积极防御并发起反击……鹿死谁手尚未可知，但竞争的结果只能是新产品的不断推出和价格的不断下降，可以说赢家是消费者。CPU市场再不是某一超级大国独霸的天下了，多元化成为历史发展的必然趋势。”

——《大众软件》1998年第3期《走向三国时代的CPU市场》

对于中国内地市场来说，1998年是多媒体PC市场真正走向繁荣的起点，大批电脑爱好者也是从这一年开始加入DIY阵营的。技术的飞速进步与成本的快速降低，使得用户的选择余地非常充裕：CPU方面有Pentium MMX、PII与AMD K6、Cyrix 6X86 MX共舞，下半年K6-2、赛扬/赛扬A与走超低价路线的IDT Winchip C6也加入了战团；芯片组领域有430TX、440LX、VP3等各具特色的主流产品，而支持100MHz外频的440BX、VIA MVP3、ALi Aladdin5等芯片组的出现，使得主板超频空间增大了许多；DIP开关和免跳线技术的出现，使用户不必再为主板上眼花缭乱的“跳线丛林”而苦恼，菜鸟玩家也能轻松上手设置外频与电压了……而从这一年开始，根据规格对同一代处理器进行市场细分的策略开始被Intel采用。

BH6



凭借SoftMenu免跳线技术，采用BX芯片组的升技BH6成为早期最受欢迎的玩家主板之一

更大、更快的硬盘

“1996年6月，我想将自己的PC升级到当时的‘豪华级电脑’……左挑右选我看中了昆腾（Quantum）的‘沙漠风暴’1.7GB，心想这个容量至少可以用上3年……但我的那个1.7GB的‘沙漠’在不到半年的时间里就被容量越做越大的软件和从Internet上下载的资料所填满。”“1998年应该算是IDE硬盘有史以来变化最大的一年，大于10GB和采用7200rpm的IDE硬盘都在这一年首先出现。”

——《大众软件》1998年第4期《更大、更快、更强——部分最新IDE硬盘简介（上）》

由于1998年以后操作系统与应用软件已全面转向Windows平台，逐渐转向3D时代的游戏软件也在声光效果方面不断加强，因此对硬盘存储容量的需求大幅增长，加上网络普及带来的海量下载数据，用户迫近需要拥有更大、更快的硬盘。厂商们显然也看到了这种需求，无论从容量增长比例还是性能提升幅度方面来看，从1998年以后的3年都应该是IDE硬盘技术发展最迅速的时期。1998年上市的希捷（Seagate）“大灰熊”系列（新Medalist Pro）是业界首款7200r/m的IDE接口硬盘，尽管当时它的性能并不很出色，且存在较严重的发热和噪声问题，最终出师未捷，但通过提高转速来大幅提升性能的方式很快被所有硬盘厂商所采用。另一方面，1998年IBM研发出的新一代GMR（巨磁阻）磁头被广泛采用，它能实现更高的存储密度，因此硬盘的单碟容量不断加大，市场上主流硬盘容量也从1998年初的2.1GB迅速发展到年末的5.1～6.4GB，并出现了16.8GB的产品。

3D时代的兴衰

1998年的显卡市场上，技术发展缓慢的S3与Trident在3D时代很快成为配角，ATI与Matrox等厂

祝已经离开我们的编辑和现任编辑还有我们共同深爱的《大众软件》永远年轻。（安徽 Bloday Angekl）



采用Riva 128芯片的华硕V3000显卡，在1998年的国内市场上可谓是大名鼎鼎

商则继续"修炼内功"，而Voodoo2（SLI）的火爆使得3dfx走到了顶峰。但随着Win98的推出，集成在其中的DirectX 5.0在技术上有了质的飞跃，完全不逊色于3D API的两个主要竞争对手——3dfx的Glide和SGI的OpenGL。尽管许多玩家对其画质颇有微词，但NVIDIA的Riva 128与Riva TNT仍凭借DirectX环境下超快的速度迅速走红。晚些时候发布的DirectX 6.0凭借高分辨率下的32位色渲染力压Glide，显卡市场上NVIDIA与3dfx的斗争形式也就此逆转。另一款值得一提的显卡是Intel i740，尽管其实际性能并没有当时宣传的那样惊人，但其良好的画质、相对低廉的价位加上Intel的金字招牌，使得它在业界产生了巨大反响，并促使主流3D显卡的整体价位更加平民化。

听觉革命

"这块声卡最重要的功能就是引入了环境音效（Environmental Audio）的概念，能够为听众提供一个栩栩如生的环境……EMU10K1芯片通过多音频通道来输送声音……可以再现和复制由不同声源产生的声音和声学效果，诸如声音的反射——一个与房间、山洞、隧道和水下等环境有关的重要因素。"

——《大众软件》1998年第10期《环境音效和Sound Blaster Live!》



开创了一个时代的创新SB Live!声卡

随着多媒体应用的逐渐深入，人们对电脑音频的要求也逐步提高，1998年的多媒体音箱市场上木质2.0产品大行其道，当时漫步者、轻骑兵、三诺等品牌的产品是其中的佼佼者。多媒体音频真正的技术革新发生在1998年第三季度，创新推出了采用EMU10K1芯片，基于PCI总线、面向高端的SB Live!系列声卡。这款里程碑式的产品在市场上多年长盛不衰，并带动多声道声卡与X.1音箱市场共同成长，EMU10K1芯片的可编程特性与创新公司出色的软件开发能力功不可没。

软件篇——相约98

1998年装机必备软件

主流操作系统	Windows 98		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 97	商业	办公套件	有谁会不装Office?
FPE	商业	游戏修改	GAME MASTER强力挑战，FPE开始开发FPE 6
Internet Explorer	自由	网络浏览	Netscape开始被人淡忘，IE从此垄断
Winamp	共享	音频播放	凭借疯狂的升级速度引起网民侧目
Winzip	共享	数据压缩	此时Winzip的地位无人能撼动
Netants	共享	下载工具	第一个实现多点续传的下载工具，经典
KV300++	商业	杀毒工具	为加密始终采用钥匙软盘升级，给用户带来巨大不便
超级解霸	商业	媒体播放	此后一统播放软件市场多年，直到DVD的普及
Foxmail	自由	邮件工具	经典地位就此奠定，成为国内共享软件旗帜

1998年是实现相约的收获之年，大多数未决的市场争夺此时已尘埃落定。微软新的操作系统还未登场，前所未有的测试版本发布行动就已和全世界作好约定。苦捱出过渡时期的用户已不再选择，而是守候着约

大软，让我们约定10年后再见面。（晶合后院 Beau）

我与《大众软件》的故事



[illegible]

企业：SanDisk公司
姓名：陈财汉
职务：亚太区零售业务经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请简单回忆一下当时的情况。
很多年前，当时很多朋友说这是国内历史最悠久、最少错误的IT杂志。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择"无"）
Underground Rivals

目前业余时间最多的爱好是什么？
看书、听音乐、陪家人

目前正在读的书是什么？
Leadership-Business in command

在操作系统外，目前最常用的软件是什么？
没有特别喜好

目前使用什么配置的电脑？
IBM笔记本计算机



继Win95后又一重大改进的系统——Win98

定兴奋地等待发布，期待更成熟Windows带来的惊喜；打拼出品牌天地的厂商也不再犹疑，而是盼望着约定耐心开发产品，期待新的操作平台能带给产品新的活力。

Windows 98

"如果你曾经在几个月前安装使用过Windows 98 beta 3版，然后便认为Windows 98就是这回事，那么你就错了。自从在2月份我安装了Windows 98 RC版本后，我的使用感受是：版面清新、使用方便、速度提高（相对于Windows 95）。而最能让我感到兴奋的是，使用了两个多月还没有死过一次机……"

——《大众软件》1998年第7期《感受Windows 98》

Windows 95的成功毋庸置疑，而不断发放的Windows 98测试版也就吸引住全世界的眼珠。代号Memphis（孟菲斯）的Windows 98在1998年如约而至，虽然某些角度来说它就像是Windows 97的零售版，但它其实还是进行了大量的技术创新。

Windows 98的安装包容量急剧膨胀到了300余MB，原因是它内置了大量驱动程序，基本包括了当时市面上流行的各种品牌、各种型号硬件的最新驱动。由于采用了全新的WDM（Win32 Device Model——新的硬件驱动程序规范）系统，因此Windows 98对硬件的检测能力也有了很大提高。这样的改进使得操作系统的PnP性能得到极大改善，终于彻底摆脱了Plug and Pray（即插即祈祷）的恶名。

Win98采用了ACPI（高级设置与电源管理界面）技术，与Win95的APM1.2（高级电源管理）不同，后者是由系统BIOS来决定何时停止硬盘的转动或关闭输出到显示器的信号，而前者是由操作系统来执行所有节能的功能。Windows 98系统依然与浏览器IE 4.0的紧密集成，它被称为活动桌面（Active Desktop），也是丰富多彩的桌面主题的来源，这形成了所有用户对Windows 98界面变化的第一直观感受。最重要是，相对于容易崩溃的Win95而言，Win98的稳定性值得当时的用户赞叹，尽管这可能只是3年中应用软件主动迁移平台的结果。

为游戏而生的DirectX

"在Windows 95面市时，在微软有两位工程师，因不满意远比专用游戏机贵的PC在游戏性能上居然不及它们，因而私下制作了一系列游戏，并示范给Bill Gates看。Bill Gates接受了他们的建议，并带出今日的DirectX……这套包括了DirectDraw、DirectPlay、DirectSound和Direct3D的DirectX终于为游戏开发商提供了一个高效的接口……"

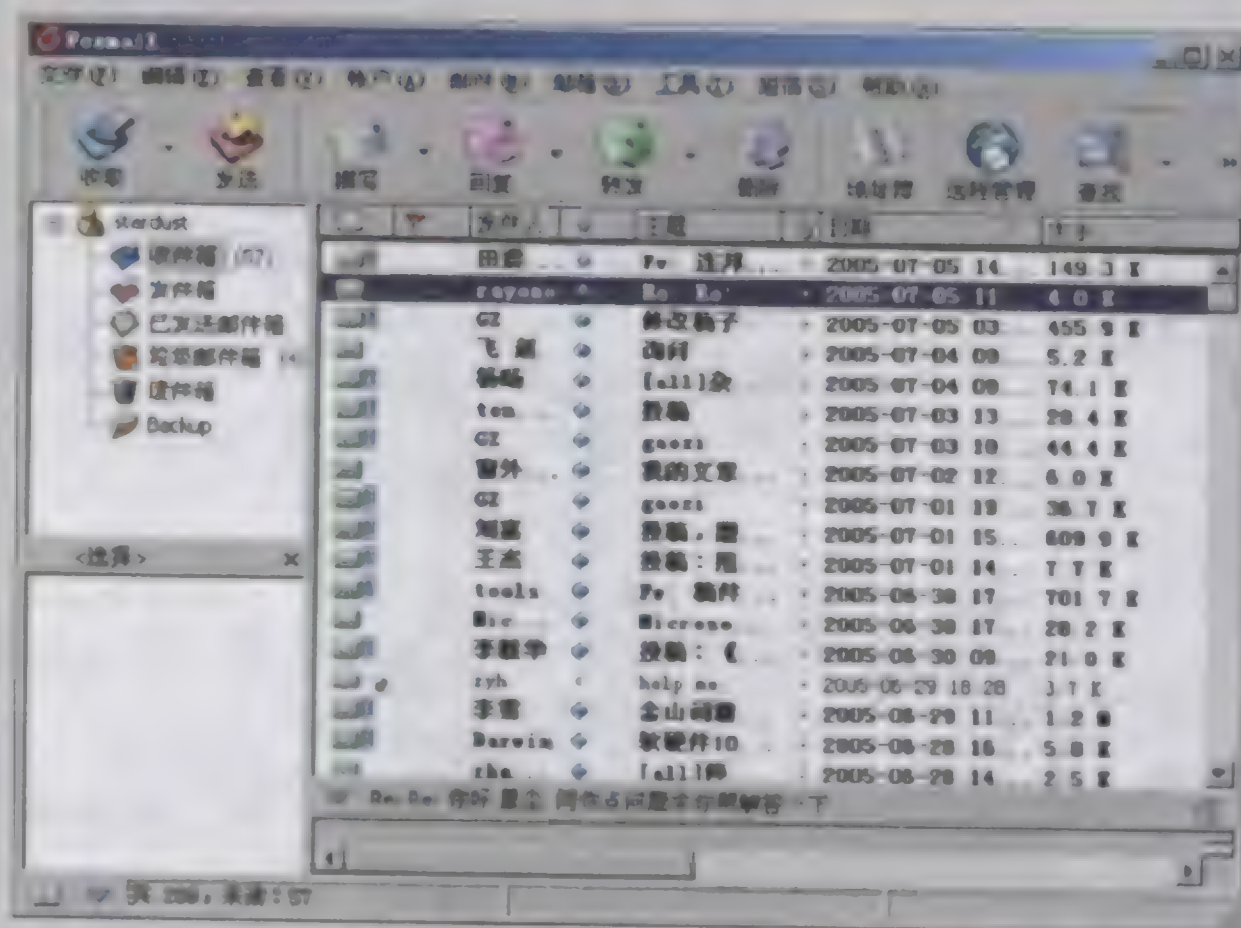
《大众软件》1998年第2期《Direct3D VS OpenGL》

随着Windows98的发布，其内置的DirectX 5.0也悄悄地到来，这同样是具有里程碑式意义的DirectX API（应用程序接口）版本，第一个具备直到现在仍然未有根本改变的Direct3D架构。我们知道，要获取游戏最高的执行性能，程序与硬件之间的沟通越直接越好，DOS下可直接操作硬件，这就是当初游戏性能DOS要比Windows强的原因。不过事情都有两面性，直接调用硬件意味着要为不同的硬件单独书写代码，这也使得DOS游戏开发者苦不堪言。微软曾在Windows 3.X时代开发了代号WinG的加速接口，由于相对DOS太慢得不到厂商支持，直到DirectX终于为游戏开发商提供了一个高效的接口之后，游戏逐渐顺利迁移到Windows平台。

Foxmail与共享软件时代

"在制约共享软件、免费软件发展诸多原因之中，重中之重是流通渠道不畅，使得好的个人软件无法被大家所知……后来一种新的媒介使得这一切发生了质的变化，不用我说你也知道，那就是——Internet……今天我们国人的作品也在Internet上流传得很广了，最具代表性的可能要算是张小龙的Foxmail……"

《大众软件》1998年第8期《Internet上的拼音输入法集》

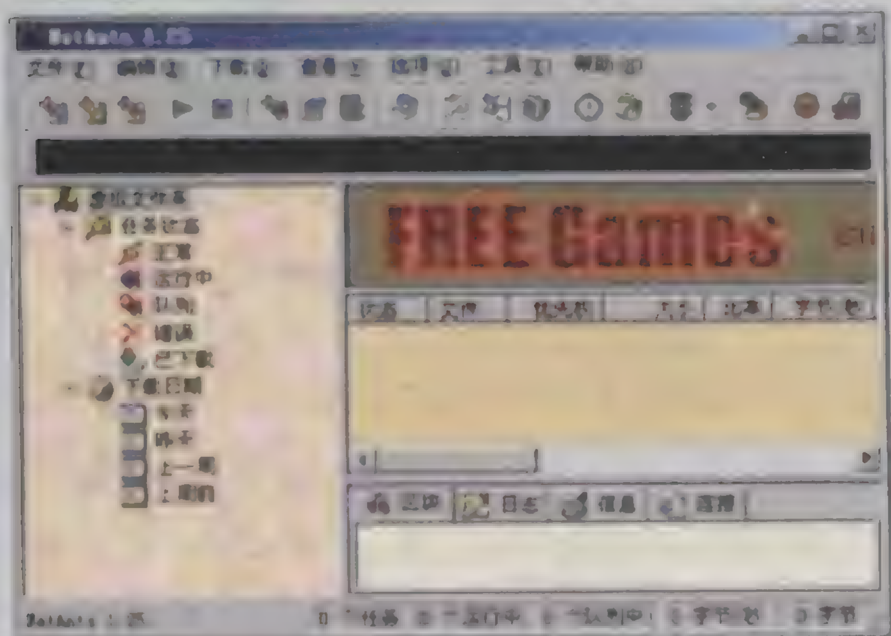


如今的Foxmail仍可与Outlook Express抗衡

希望在自己八十岁生日或给孙儿们做启蒙教育时，仍然会说，当年就是这本杂志让你爷爷我难以割舍。（陕西 冯新宇）

互联网自身不断的变化影响着这个世界，这其中也包括中国的共享软件业。1997年的中国网虫们相当郁闷，因为根本没有中文电子邮件软件可用，Outlook Express此时尚未出世，大家只能在英文的Eudora和Netscape Mail之间选择。应时而生的Foxmail 1.0居然只有英文版，且被直接放到国外网站，然而两个月后出现的Foxmail 1.4中文版几乎受到所有国内网民的疯狂喜爱，并迅速凭借口碑流传开来。待到Foxmail 2.0版推出，经典已确立，没有任何商业宣传和运作下，Foxmail成为唯一能抗衡微软Outlook Express的国产邮件客户端软件，无论在当时还是现在来看这都是一个奇迹，作者张小龙从此被称作中国共享软件第一人。

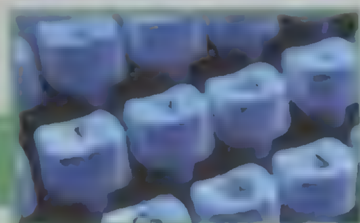
网络蚂蚁



还记得这只小蚂蚁吗？这是最后的1.25版

1998年的中国网民倍加郁闷，因为只有拨号网络可使用，此时国内网络速度之慢、收费之高均为世界之最，通过网络下载资料时，几个字节的下载速率足以耗尽网民的耐心和钱包。虽然流行的GetRight、Go!Zilla和Net Vampire都能解决断点续传的问题，但对于中国的网络它们无能为力。因此洪以容发布第一个实现"多点续传"功能的网络蚂蚁（Netants）时，引起的甚至是整个网络的轰动，不仅一统国内下载江山，且扬威海外确定标准，从此至今下载工具无不带有"多点续传"的功能。

网络篇



进入1998年后，互联网逐渐向多元化、多样化的方向发展，用户开始要求互联网提供更多的资源，更丰富的内容和更新的娱乐体验。我们的"网络时代"栏目开始了诞生后的第一次重大转变，开始多方位地关注、报道、介绍互联网。从概念到技术，从资源到娱乐，从文化到实事全方位出击，不仅带给读者全新的感受，也为今后"网络时代"栏目的发展方向定好了调。



《Internet上的汽车王国》系列文章

《Internet上的汽车王国》系列是"网络时代"风格转变的开端，也代表着互联网从此不再只是技术爱好者和"话痨"们的乐土，网络的生活化在1998年凸现无疑。你可在网上找到各种你喜欢的、热衷的东西。《网上围棋好去处》充分证明网络开始成为日常生活和娱乐的一种延伸，同时还具有"随时随地可找到实力相当的对手对弈"的快乐，在获得新的乐趣的同时，关于网络的情感思绪也始终贯穿在"网络时代"的每一篇文章中，"在网上孤军奋战时，有时觉得自己更像一粒网上原子"，是当时人们对网络最感性的认识。



建个人主页的教程

1998年是生活全面向网络延伸的一年，除了BBS、聊天室，人们开始寻找一种新的自我展示方式，开始希冀在网络上创造能纵情驰骋的天地。个人主页因此成为最受关注的东西。《天骄烘培机》系列成为当年最受读者关注的专题之一，使HomePage的概念深入人心。

我与《大众软件》的故事



企业：北京汇众益智科技有限公司

姓名：[illegible]

职务：北京汇众益智科技有限公司总裁

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。

第一次真正认真阅读《大众软件》是在三年前，在中国科技情报学会秘书处，记得当时把能找到的十多期全部"抢"回家，全家人各自都能找到需要的东西，《大众软件》真的面向大众。

您目前最喜欢的游戏是什么？（可选择"无"）

目前玩的都是休闲益智5分钟小游戏，也是业余时间最主要的娱乐方式。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？

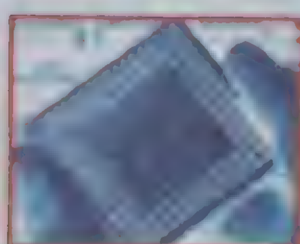
瑞星杀毒软件。

您现在使用什么配置的电脑？

IBM T41。

大软，有了你女生不再被男生说偶们不懂电脑了。我支持你！（晶合后院 東鱼店长）

Athlon力挽狂澜，Win2000颠覆概念 1999



硬件篇

1999年的多媒体电脑（典型配置举例，下同）

CPU： AMD K6-2 350MHz/赛扬300A～366MHz，或Pentium II 350MHz（高端机型）
主板： VIA MVP3芯片组主板（Super7接口），或440BX芯片组（Slot1接口）
内存： 64MB PC100 SDRAM
硬盘： 6.4～8.4GB
显卡： AGP 2×显卡（4MB～16MB显存，如Riva 128/TNT等）
光驱： 24×～40× CD-ROM
显示器： 15英寸平面直角CRT
声卡： 16位兼容声卡
其他流行配件： 56kbps Modem、Voodoo3/Riva TNT2显卡（高级玩家）

PentiumIII力拼Athlon

“比K6-III晚一个星期，于2月26日上市的Pentium III，相比之下受到了业界更多的关注。其实就产品技术本身而言，它的变化并不如K6-III，只是在100MHz外频Pentium II的基础上加入了串流单指令多数据扩展指令（SSE，Streaming SIMD Extension）……”

——《大众软件》1999年7月下《CPU世界的抉择（上）》

现在看来，Intel于1999年2月发布的Katmai核心处理器，与其叫做PentiumIII，还不如称为SSE版的Pentium II。尽管如此，它还是受到众多厂商的追捧，尤其是让热衷于炒作新概念的品牌机厂商们大喜过望。而1999年10月推出的“铜矿（Coppermine）”核心处理器才能算是真正的PIII，它采用0.18微米制造工艺，



Katmai核心PentiumIII

把外频从100MHz提高到133MHz（PIII EB型号），L2 Cache由半速512kB改为全速256kB，性能有了质的提升；而随后赛扬也被换成了铜矿核心。



铜矿核心PentiumIII

“我们对它不能再用那种看待AMD传统产品的视角，认为AMD的产品必定要比Intel公司的产品便宜……AMD也已明确表示K7将走高档路线……K7的成败关系到了AMD的存亡，但K7的性能已有足够的资格走进“高档俱乐部”，关键就在于市场的认同了……”

——《大众软件》1999年7月下《CPU世界的抉择（上）》

这里的K7就是AMD于1999年6月24日发布的Athlon处理器，首期发布的有500MHz、550MHz和600MHz三款，它采用Alpha EV6总线，SlotA接口，前端总线高达200MHz，浮点性能甚至超过了当时的PIII。长期以来，AMD只能站在Intel的阴影下，以低廉的价格弥补性能上的差距，此时终于可以扬眉吐气了。



SlotA接口的Athlon处理器

随后AMD还仿效Intel的市场细分策略，推出了面向低端市场的Duron处理器。从这一年开始，AMD与Intel的处理器之争逐渐走向白热化。

显卡霸主更替

随着支持T&L功能（硬件几何变换和光源）的DirectX 7.0出现，DirectX逐步确立了在多媒体电脑3D领域的领跑者地位，3dfx Glide API的优势变得越来越不明显。在1998年底收购STB，拥有自己的显卡制造能力后，3dfx便准备停止对合作伙伴的芯片供应，迫使大量显卡制造商聚集到了NVIDIA的旗下。1999年上半

 十年来，我与大软一起成长，深深记得大软的第一期GAME龙虎榜，第一本周边漫画，第一次全彩合集……（河南 王文韬）



开创T&L时代的GeForce 256显卡

年3dfx的财务报表便显示其财务状况出现了问题。更大的打击在同年8月31日来临了，NVIDIA发布了支持T&L的GeForce 256，随之而来的GPU（图形处理器）概念，使得电脑的图形处理单元开始与CPU一起，成为决定PC性能的主要因素。人们终于发现，原来微软的影响力绝不仅仅是在软件市场，同样也包括硬件、网络乃至整个业界。一年多以后的2000年12月，NVIDIA在与3dfx的竞争上取得决定性的胜利，并最终收购了后者。

硬盘转速提升

“硬盘市场在经过数年的平静后又活跃起来……去年才刚刚突破10GB大关，如今已有25GB的硬盘面市……3.5英寸硬盘的单张磁盘容量也从去年的4.3GB增加到今年的5.12GB……去年就已露出风声的Ultra ATA 66，接口传输速度达到了66MB/s，支持它的主板与硬盘现在已大量上市……”

——《大众软件》1999年5月下《Ultra ATA-66最新大容量硬盘简介》）



IBM的Deskstar 22GXP硬盘

1999年的IDE硬盘开始全面向7200r/m与ATA 66规格进军，希捷的Barracuda ATA（酷鱼一代）、迈拓的金钻2代、西部数据的Expert（专家）系列、IBM的Deskstar 22GXP（腾龙一代）等都是其中的代表作，Deskstar 22GXP更是内置了2MB缓存。而在此前几年一直风光无限的昆腾，却在主流硬盘由5400r/m提高到7200r/m及GMR磁头的应用过程中行动迟缓，被对手甩在后面，逐渐现出颓势。到这一年底，市场中主流硬盘的容量开始向10GB以上发展。

软件篇——喜剧的1999

1999年装机必备软件

主流操作系统	Windows 98 SE		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 97	商业	办公套件	延续强势
Internet Explorer	自由	网络浏览	延续强势
Winamp	共享	音频播放	延续强势
Winzip	共享	数据压缩	延续强势
Netants	共享	下载工具	延续强势
KV300 z++、瑞星杀毒	商业	杀毒工具	CIH爆发创造商机
超级解霸	商业	媒体播放	延续强势
Foxmail	自由	邮件工具	延续强势

1999年是个充满黑色幽默的喜剧之年，世纪之交的热闹出人意料，各路神仙你方唱罢我登场，共同演绎了一场世纪末的喜剧。既然互联网络已成为不可抗拒的浪潮，软件也就成为吸引眼球经济的载体，花样百出噱头十足的吆喝之后，却没有任何人知道眼球究竟如何换来经济。不断出现的意外也不断左右着人们的视线，很多故事看到了开头却猜不到结尾。

Windows 2000

“继Windows 2000 Beta3和RC1之后，微软在今年9月15日又发布了Windows 2000 RC2（Release Candidate 2），即候选测试版2……它保持了Windows NT的安全性、稳定性和高性能等特点，又继承了Windows 9X系列简单易用、兼容性好的优点，是微软面向低端的新一代操作系统……”

——《大众软件》1999年11月下《Windows 2000 Professional（RC2）安装指南》）

由于Windows 98公开发行测试版的方式大获成功，Windows 2000的测试版早早就开始了轰炸，但这种宣传手段带来微软未料的喜剧效果，大多数不了解

我与《大众软件》的故事



一片天空十年大软
百万读者千朝功業

企业：奥美网络科技（上海）有限公司
姓名：张曙波
职务：CEO

[illegible]

其实我是《大众软件》的老读者了，确切的说应该是第一批读者。10年前朋友的推荐使《大众软件》在我的脑海中留下了深刻的印象，也使我获得了一个重要的合作伙伴。

[illegible]

当然是正版游戏了，呵呵。我平时比较忙，所以很少有时间玩游戏，不过每款自己公司的游戏我都会尝试一下的。

目前业余时间最多的娱乐是什么？

读书、下棋

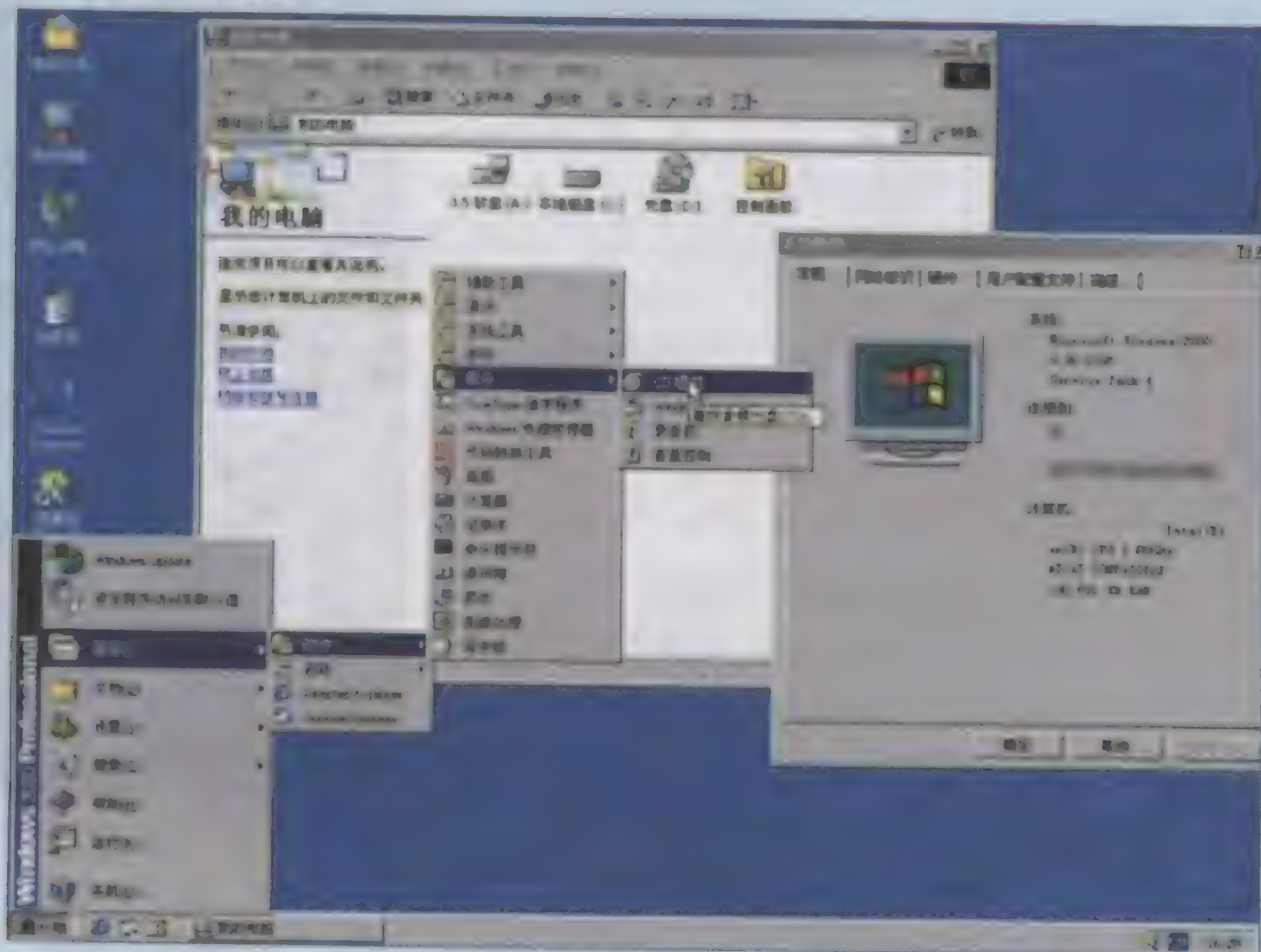
目前正在读的书是什么？

《三国演义》，这是我一直以来最喜欢读的书。现在我对行业内的报道，像软件、游戏之类关注得比较多，此外，我还经常阅读一些商业性刊物。

目前使用什么配置的电脑？

我没什么特殊要求，关键是要性能好，能提高工作效率。我现在用的笔记本是IBM的。

希望大软在200期之后能够有一个更大的提高。（晶合后院 何野一郎）



Windows 2000

历史的用户，坚定地认为Win2000就是Win98的接班人。事实上，Windows 9X系列中登峰造极的Win98第二版在1999年发布，被称为Windows 98 SE。由于依然延续Windows 9X补丁版本重发行的传统，很多用户都没有在意它的出现。Win98 SE集成了更新的IE 5和DirectX 6.1，新增加Internet连接共享技术使家庭里的网络共享更简单，内置的Netmeeting 3也走向成熟，硬件上则开始提供对DVD-ROM的支持。虽然没有太多变化，但这个版本将Windows 9X推向顶峰，直到今天Windows 98 SE仍然作为最主流的系统之一，在许多用户的电脑中占有一席之地。

能破坏硬件的病毒

"现在，一种新的"网络核武器"（Network Nuke）在网上出现。据说它的出现是为了纪念切尔诺贝利核事故13周年，因此它的发作时间是4月26日，那时所有染上了该病毒的电脑硬盘上的数据将被毁于一旦。不仅如此，它还可处理可擦写式芯片中的BIOS，使电脑从根上坏掉……"

——《大众软件》1999年7月上《数字化时代的安全绝症——病毒、臭虫和漏洞》

就在全世界如临大敌般期待世纪末千禧虫来临之时，CIH病毒却在1999年4月26日不期而至，一举"搞定"全球至少6000万台计算机，在各种媒体劲炒之下，CIH的风头无出其右者，成为当年妇孺皆知的"软件"明星。此后CIH继续疯狂肆虐了两年，在全球造成的损失无法估量。个人电脑用户对电脑病毒其实并不陌生，但并没有多少用户真正对它在意，大不了重装系统是熟练用户的想法，甚至连防病毒软件厂商也不乏这种认识。然而作为首个全球范围内大规模同时爆发，直接破坏计算机硬件的恶性病毒，借助互联网的传播威力，CIH给包括业内人士的所有人足足上了一课。



CIH病毒的作者陈盈豪

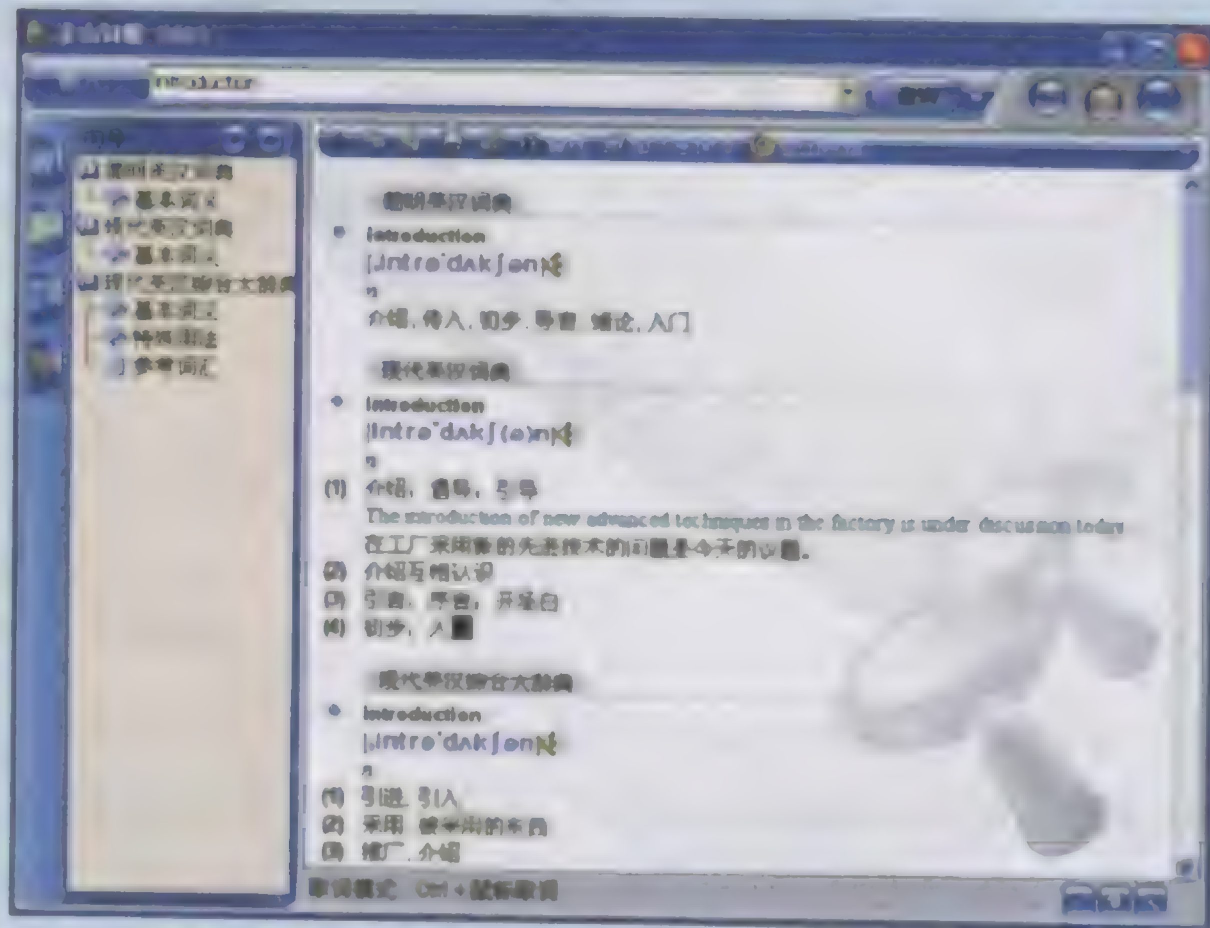
这次CIH事件也成为了防杀病毒软件的绝妙广告，恐怕全世界杀病毒软件厂商都对此暗怀感激。由于在防病毒软件方面，用户不太相信盗版，一时间老牌防毒软件厂商都赚得盆满钵满。而技术并不占优的国产杀毒软件借势而起，依靠本地化渠道和服务优势，迅速占领国内防杀病毒市场，成为此后可抗衡国外产品的唯一领域；不少软件厂商都义无反顾地投身进来，其中就有当时翻译软件的双雄——金山公司和实达铭泰公司。

红色正版风暴

"中国人用电脑最大的障碍是什么？不用说，当然是语言沟通问题……金山公司就不用再说了吧，国内软件公司的大哥大、民族软件的旗帜等称号并非浪得虚名。虽然此前金山公司并未涉足全文翻译领域，但以该公司的一贯风格和金山词霸系列的素质，再加上红色正版风暴活动的声势，金山快译2000一出手便引来各方侧目……"

——《大众软件》1999年12月下《双雄会——东方网译 vs 金山快译2000》）

顶着民族软件的旗帜称号的金山软件一直很累，当WPS这样支撑大局的核心软件失去市场后，金山的软件开发就再没找到过方向。《金山影霸》两度出击，终因技术差距两手空空；《金山游侠》前不敌经典之作FPE，后不及后起之秀游戏大师；WPS 2000要参与竞争是勉为其难。此时实达铭泰公司开发出"东方快车"系列，带火了语言翻译软件的市场，原本作为小品开发的《金山词霸》一跃而出，1998至



辞典与翻译软件从侧面反映了我们从网络上走出国门

希望大软借鉴网络媒体与《大众软件》杂志的经验，集众家所长，积极服务大众。（辽宁 常鹏）



1999年在市场上作为金山主力鏖战。但缺乏技术深度的翻译软件肯定不足以长期支撑市场，因此不难理解CIH事件之后，金山以令人吃惊的速度推出了《金山毒霸》，毫不犹豫杀入不属于自己的防杀病毒市场，而且整整18个月的试用版测试期间，一直在提供免费的病毒升级服务。

按现在的思路来分析，其实1999年金山公司“红色正版风暴”只是一种战略必然，设想高端使用杀毒软件保障盈利，低端使用翻译软件套现资金，那将是何其自然。“红色正版风暴”确实创造了软件销量100万套的奇迹，给公司和消费者带来了短期的利益，但近乎共享软件的价格完全抹杀了长线盈利的空间，因为无论上市前的制作严谨和上市后的服务支持，商业软件都要远远超过共享软件。这恐怕也是金山后来推出《金山单词通》等产品，品质与之前作品相去甚远的重要原因。

其他软件厂商指责金山为一己之私扼杀市场，其实不无道理。1999年的“红色正版风暴”尚可认作变革探索之举，而后来2002年末“蓝色安全革命”只能理解为金山全面撤离应用软件市场前夕的大甩卖，毕竟国内防杀毒市场本来一直运作良好，并不需要那样的价格刺激。无奈风流总被风吹雨打去，金山的离去实在让人不忍……



网络篇 WWW

1999年，随着拨号上网的普及，真正的“网络时代”开始了，从浏览器大战到网站之间的“眼球”争夺战，网络显得异常繁荣和忙碌。繁荣是因为层出不穷的新网站、新资源、新乐子，同时所有的BBS和MUD们都在忙着图形化，所有人都忙着去做网络营销……

在这个建一个网站“一点也不难”的时代，“没有一个行业像因特网成长得如此迅速。以全球而言，网络人口的最新估计已突破1亿大关，而全世界的网站每天也以成千上万的速度在增加；投入这个市场的业者前赴后继，因特网上充斥了一夜致富的神话”，本刊以这样一篇《如何让网站热门》作为当年网络时代开端之年的开篇，《我们的网络——虚虚实实计数器》这个题目在2004年中的网站排名大战中又得到了新的演绎。

“可以说计数器虚假或多或少与中国IT业浮躁的氛围有着很深的渊源”，6年时间在相同的问题上居然没有任何的长进，反而愈演愈烈，6年前《大众软件》就准确地摸到了“网络时代”的脉门——浮躁。《美国因特网发展管窥》较为全面地分析介绍了美国互联网的成功经验，文中列举的电子商务、网络广告和网络股票一直是各门户赢利的目标。之后的《虚拟葡萄园》从另外一个角度探讨网站的赢利方式和手段，以现在的眼光来看，对当时门户网站赢利之路确有借鉴意义。

针对赢利的主题，我们在1999年里对网络的“免费”和“收费”进行了连续的讨论，《留一手》一语道破天机，“免费提供这类愿者上钩的网上业务，不失为营销战略上的妙计良策”，即使今天我们身边依然有依靠“留一手”生存的网站。透过《门票困境与FREE精神》、《网上劲吹免费风》，对照今日互联网赢利方式，6年前文中指出的“愿者上钩”至今仍为广泛使用，从免费的短信、免费服务、免费软件到免费的这，免费的那，互联网上依旧是“免费陷阱”多多。

同时，在这一年，完全支持中文的即时通信软件、QQ的前身——OICQ出现了。答笛在1999年7月注册时拿到的是“2”开头的6位帐号，而半年后的2000年初，帐号已升为7位，接着在当年内升为8位……

我与《大众软件》的故事



只要你想，我能！哈哈

毛一丁

企业： 北京瑞星科技股份有限公司

姓名： 毛一丁

职务： 副总裁

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。

印象中是96年吧，因为在推广软件产品，所以对媒体看得较多，《大众软件》是IT专业媒体之一，几乎期期都看。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择“无”）

几乎不玩游戏，偶尔把古老的“挖金子”游戏打开操练一下。

目前业余时间最多的娱乐是什么？

旅游、拍照片、做手工。

目前正在读的书是什么？

主要是市场营销类的书籍，其它的信息都从网上获取。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？

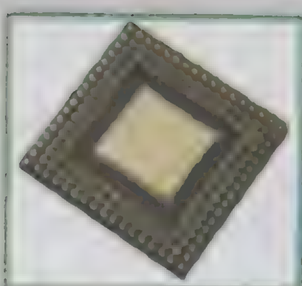
用得最多的当然是瑞星啦。

目前使用什么配置的电脑？

家里好几台电脑，从8088到最新配置，但最常用的还是笔记本，性能不追求，能上网、写字就行，要轻便。

我从大软学来的独门秘籍，俨然让我成了“大师”级人物。（西安 刘子扬）

Athlon力挽狂澜，Windows Me最后的试验 2000



硬件篇

2000年的多媒体电脑（典型配置）

CPU： 赛扬/Duron 600MHz、或Pentium Ⅲ/Athlon 600MHz（高端机型）
主板： 440BX/i815E芯片组（Socket370接口），或VIA KT133芯片组（SocketA接口）
内存： 128～256MB PC133 SDRAM
硬盘： 15～20GB
显卡： AGP 2×/4×显卡（8MB～32MB显存，如Riva TNT2/M64等）
光驱： 24～40× CD-ROM
显示器： 15/17英寸平面直角CRT
声卡： 16位兼容或板载AC'97
其他流行配件： GeForce256显卡（高级玩家）

GHz的白热化争夺

世纪交汇，千禧之年，电脑市场也是风起云涌。在消化了Alpha处理器的技术后，AMD的K7（Athlon）处理器在推出伊始便压制了Intel的Pentium Ⅱ及其后的Pentium Ⅲ，无论整数运算还是浮点性能，甚至在绝对频率方面，K7都保持着一定优势。有趣的是，尽管非常大胆地放弃了与Intel兼容的接口，但AMD在CPU接口类型上却始终跟随Intel，从Socket 7转移到SECC（单边接触）的SlotA，再与PⅢ一起回到Socket，甚至连处理器封装都非常相似。虽然直接利用对手的经验多少显得缺乏创新，但AMD这一副准备死磕到底的样子对一直顺风顺水发展的Intel来说，无疑是非常不爽的。

2000年AMD和Intel争夺频率之王的战斗达到了巅峰，几乎每个月都有新产品或新消息被两者放出，特别是GHz大关的争夺，让双方都进入了一种疯狂的状态。在年初K7和PⅢ都匆匆忙忙地双双跨入了GHz大关，双方甚至都采用了旧式SECC封装产品。但随即出现了PⅢ 1.13GHz回收事件，在这次争夺中Intel面子尽失，这大概也是年底P4处理器推出的原因。



回收的Coppermine（铜矿）核心PⅢ 1.13GHz，被人戏称为“矿渣”

到2000年底为止，市场中主流处理器的频率也仅有600MHz左右。实际上SECC接口的处理器很快被放弃，年底主流便转向了Socket接口，因此上面两种专为抢占GHz而推出的处理器基本没有进入国内市场。

国内市场中，2000年是AMD处理器逐渐被主流市场接受的一年，而主要的采购者则是3D游戏玩家，不过市场中主流处理器当然远远落后于新品发布速度，赛扬和AMD的新型低端处理器Duron才是大多数用户的选择。关于Duron的性能，在本刊2000年7月下的《AMD Duron揭秘》中这样描述：“总的来说，Duron没有让我们失望。它再次向我们证实了这样一个道理，低价不等于低速……在同Intel CPU的对比中，700MHz Duron的性能和Pentium Ⅲ 600、Pentium Ⅲ 700比较接近。不过需要注意，Duron的对手既不是Athlon也不是Pentium Ⅲ，而是Celeron。”。



第一代Duron处理器

新的芯片组与硬盘

2000年Intel推出的440BX和VIA的KT133A同样是两款非常出色的产品，它们继承了430TX等芯片组的优点，并有一定发展，UltraATA接口和SDRAM、USB等标准在这些芯片组上逐渐成熟，也逐渐为内地用户所熟悉。而UltraATA 33硬盘普及的同时，以火球系列为广大内地用户所熟知的昆腾，却逐渐开始走下坡路，而取代其地位的则是IBM的“玻璃”硬盘，它们携IBM硬盘的盛名和优异的性能，平实的价格，迅速夺得了内地用户的心。



IBM DeskStar硬盘

看了8年的大软，希望大软能够凸显自身的优秀价值，在缤纷的电脑类杂志中立于不败之地。（上海 李亚捷）

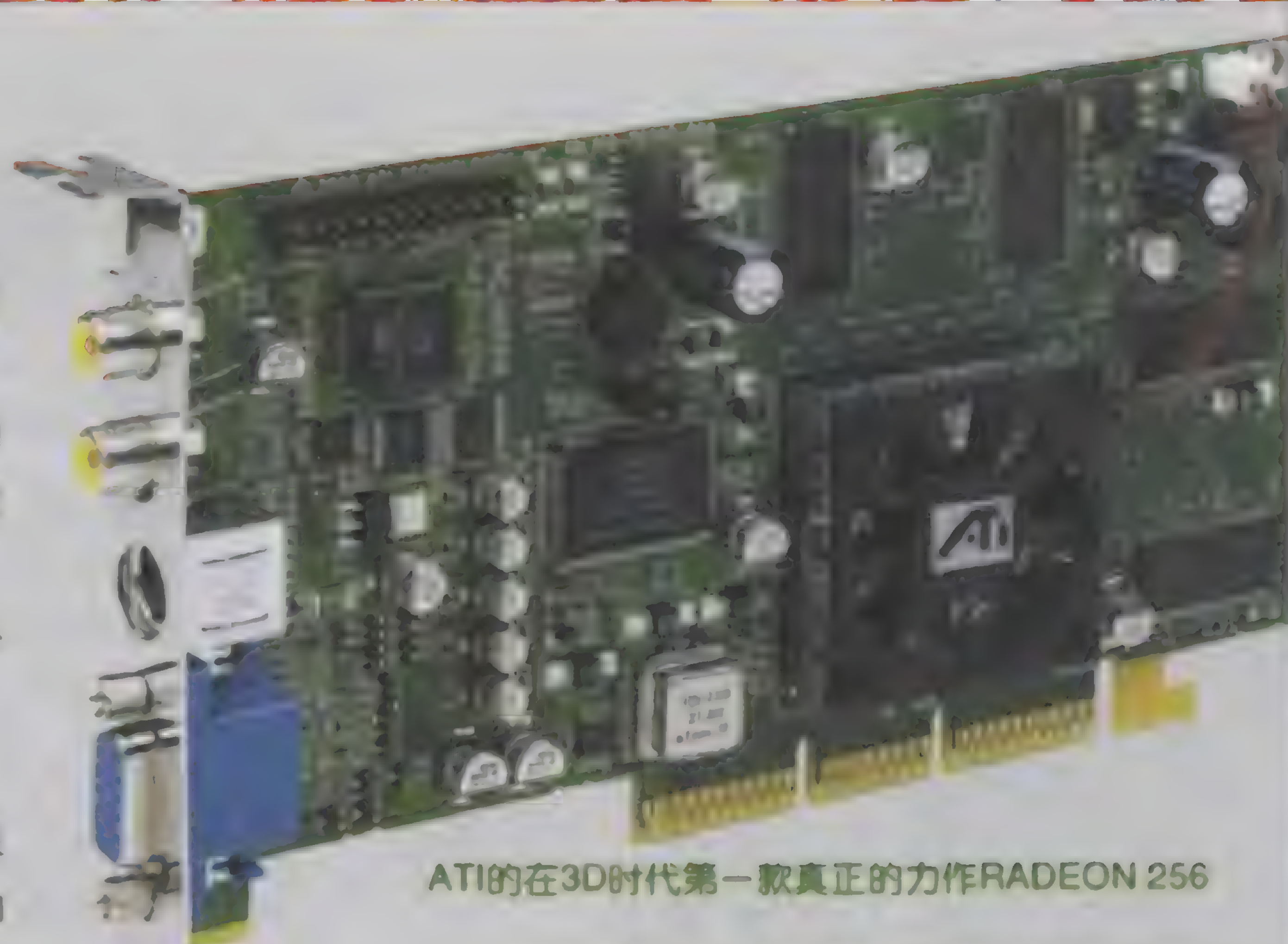
倒下的身影

3dfx的Voodoo系列在2000年奏响了绝唱，采用VSA-100芯片的Voodoo5和Voodoo6发布，但其后便归于沉默，媒体大都只能通过3dfx公开的数据来推测其性能，而从来没有得到过样卡，而即使是从公开的规格来看，VSA-100和GeForce256根本不是一个层次的产品。在2000年上半年，3dfx似乎还拥有不错的业绩。

《大众软件》2000年第2期的《VooDoo5 vs GeForce256——填充率vs T&L》中提到："在1999年第三季度的统计中，全美零售市场显卡销量第一位的是3dfx Voodoo3 3000 AGP，第二位是3dfx Voodoo3 3000 PCI，第三位是3dfx Voodoo3 3500 AGP"，但同时也提出"GeForce是我们现在能够实实在在拿在手里的东西，而Voodoo4/5则必须等到今年的3月份。那时，NVIDIA的下一代芯片NV15也出来了，可能已经有了很高的填充率。还有NV20将在今年第三季度推出，而3dfx的下一代芯片还不知道在哪里呢（会是VSA-200吗？）"而在本刊2000年第8期的《VSA体系综述》中，作者已看到了不太乐观的未来："希望新的3dfx管理层可以克服目前的各种困难，让我们早日看到可以提供每周期四像素的渲染、硬件T&L、T-Buffer以及纹理压缩支持的VSA-200。"



3dfx的遗作——128MB显存的Voodoo5-6000



ATI的在3D时代第一款真正的力作RADEON 256

相对来讲，此前在3D时代初期一直显得不愠不火的老牌显卡厂商ATI，在3D方面存在明显不足的Rage128之后，推出了更加完善的RADEON 256显卡。虽然RADEON 256在两天后推出的GeForce2面前显得并不强大，但作为ATI第一款成熟的3D现实芯片产品，却有着重大的意义。ATI这个业界的巨人终于找到了正确的道路，它的回归将对NVIDIA、对3dfx、对S3、Trident意味着什么呢？

2000年12月15日，NVIDIA公司正式宣布以1亿1000万美元收购了3dfx公司，并得到了后者的开发团队和所有专利技术。

对于国内市场而言，GeForce 256/GeForce2甚至GeForce2 MX都显得有些遥远，市场上的主流显卡仍以Riva TNT2/M64系列为主，不过大量贴牌显卡开始出现在市场上，很多产品质量并没有保障，且某些产品采用了欺骗性的宣传，各大媒体不得不连篇累牍地说明各种显示芯片间的区别及各个品牌和型号的实际规格与性能，这也使显卡评测工作变得越发重要了。在这一时期，七彩虹等国内显卡品牌开始崛起并逐渐发展壮大。

另一方面，老牌硬盘厂商昆腾的日子也越来越不好过，主打的产品性能开始落后于竞争对手，价格还居高不下。更要命的是，昆腾部分产品的质量问题开始暴露出来，市场表现急转直下。2000年10月11日，大势已去的昆腾以10.8亿美元把自己的硬盘部门卖给了迈拓。

也许每一个强大标准的出现都会无情地将对手推下深渊，1998年创新（Creative）SB Live!的推出，让EAX环境音效成为游戏软件的新标准，而更早推出A3D音效的傲锐（Aureal）

我与《大众软件》的故事



祝贺《大众软件》十周年
江民科技
王江民
2005.1.24

企业： 北京江民新科技术有限公司
姓名： 王江民
职务： 董事长

您第一次听说或接触《大众软件》是什么时候？请简单回忆一下当时的情景。
我是在1996年的时候开始接触《大众软件》的，那个时候这本杂志非常抢手，很难买到。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择"无"）
无。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
现在几乎没什么娱乐的时间了。

目前正在读的书是什么？
暂无。

除操作系统外，目前最常使用的软件是什么？
因为每天都要上网，所以使用最多的应该是IE了。

目前使用什么配置的电脑？
品牌：索尼
处理器类型：Intel 迅驰
处理器频率：1.8GHz
光驱：DVD+/-RW
硬盘：80 GB
屏幕：13 英寸
内存：512 MB

我太喜欢大软了，我从一个"电白"进化成高手，大软功不可没啊。（山西 王晓）


采用Aureal AU8830芯片的帝盟（DIAMOND）MX300声卡，可惜这两个当年赫赫有名的厂商都不复存在了

虽然也拥有AU 8820/8830等出色的音频芯片，但还是不幸地于2000年倒闭并被创新收购。尽管从表面上看是傲锐是被创新所击败，但实际上，我们知道越来越多的板载AC'97声卡才是让独立声卡处于如此境地的“元凶”。



软件篇——尴尬的2000

2000年装机必备软件

主流操作系统	Windows 98/2000		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 2000	商业	办公套件	Office赢取习惯性胜利，WPS 2000最后辉煌之争
GAME MASTER	商业	游戏修改	凭借着更强的游戏呼出能力修成正果
Internet Explorer	自由	网络浏览	IE 5如期推出，已没有任何对手
Winamp	共享	音频播放	延续强势
Winzip	共享	数据压缩	延续强势
JetCar、Netants	共享	下载工具	网络快车（FlashGet）后来居上，蚂蚁停步不前
KV3000、瑞星	商业	杀毒工具	载体也从软盘进化为光盘
Foxmail	自由	邮件工具	Outlook给Foxmail带来强大压力
OICQ	共享	即时通信	一年后就是OICQ（QQ）的天下
Magicset	共享	系统优化	开国产系统优化类工具先河

2000年是IT行业集体遭遇尴尬的一年，热切的期待和努力却迎来令人啼笑皆非的结果。盼望升级操作系统的个人电脑用户却遭遇不属于Windows 2000的尴尬，急欲弥补行销过失的微软释放出Windows Millennium Edition却遭遇前所未有恶评的尴尬；中国门户网站纳斯达克股票交易所三人行却集体遭遇网络泡沫破裂的尴尬。“尴尬”恐怕是那一年能留给所有人的最清晰记忆。

Win 2000与Me

“2000年，微软推出了具有世界影响力的Windows 2000，从各个方面的资料来看，Windows 2000无疑在个人电脑的安全性和易用性方面得到了一个新的提升。作为一个追逐新软件的Computer Fans，我们怎能让Windows 2000在2000年的时候与我们擦肩而过？那么就让我带领你步步为营，逐步领略Windows新的领域Windows 2000。”

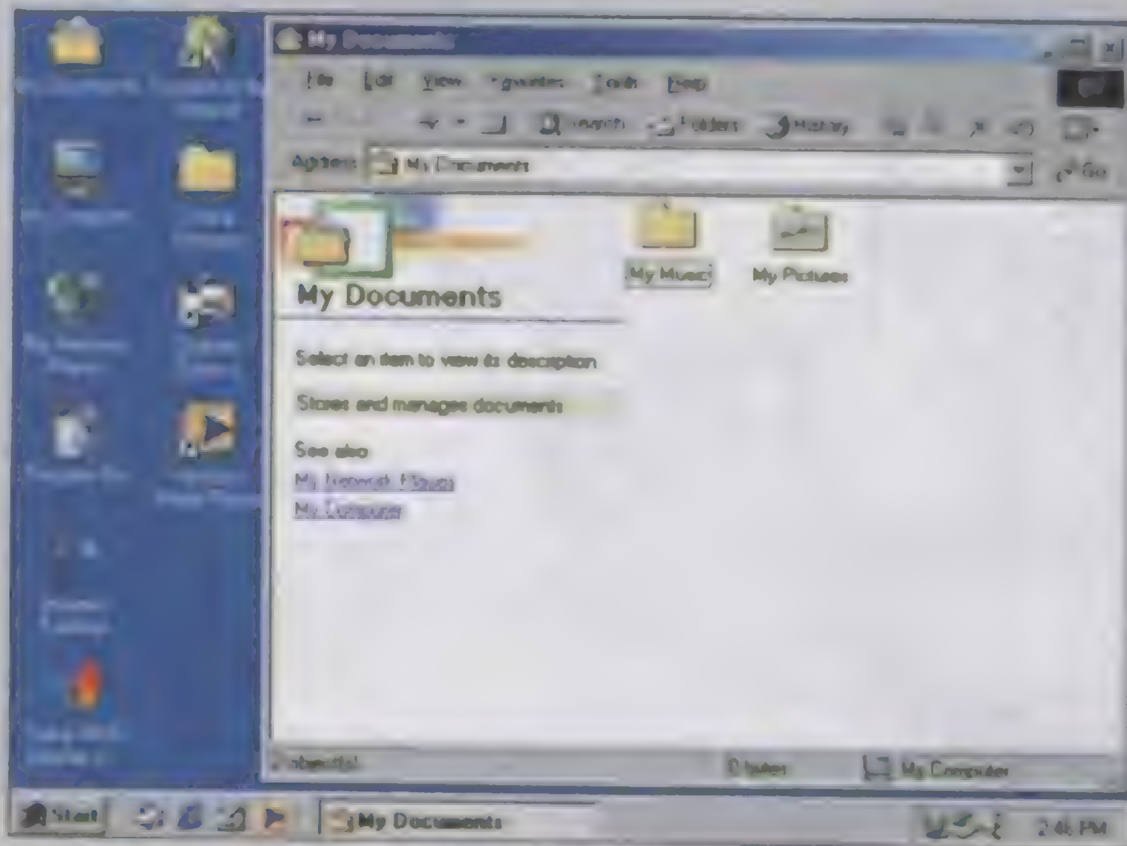
——《大众软件》2000年4月下《Windows2000之步步为营》

2000年2月，更名为Windows 2000的WinNT 5.0如约发布，更名让个人用户毫不犹豫地安装这个全新操作系统。结果可想而知，大多数热衷游戏的用户只用一晚时间，就沮丧地放弃了系统升级的想法，并且得出“Windows 2000超烂”的结论。事实当然并非如此，代码全部重写的Windows 2000将NT系列的用户界面变得空前友好，而核心技术的进化更加数不胜数。较为重要的一些技术变化有，新的磁盘文件系统NTFS 5，它为Win2000引入了磁盘配额、EFS文件加密等功能；首次引入PnP、电源管理功能及WDM驱动规范，这是迈向Windows统一的关键一步；Active Directory（活动目录服务）是一个在内部网络广泛地管理、访问地址簿与资源的方案，用户可启动网络上的应用程序而不必关心应用程序到底存在何处。



毕竟只是微软救急之用，所以Windows Me不过昙花一现

但不管怎样，Windows 2000都注定会失去个人用户，因为它本就不属于这个市场。极度失望的个人用户和周边厂商给了微软巨大压力，但这归结于微软的行销方式和产品命名形式的改变，虎视眈眈的Linux更让微软寝食不安，迫于无奈，在2000年岁末微软发布了Windows Millennium Edition，简称Windows Me或千禧



Windows Me的界面与Win2000非常相似

总有新读者和离开的老读者，我真不想成为后面那一种人，期待着大软有更大的变化和更快的成长！（江苏 徐寒）



Redhat是2000年前后Linux热潮中最著名的Linux发行版本之一

版。简单地说，它是一个Win98内核加上Win2000界面的综合体，但这种结合的效果非常糟糕，性能兼容性不如原来Windows 98 SE，安全稳定性又跟Windows 2000有很大距离，市场最终的评价是完全失败。

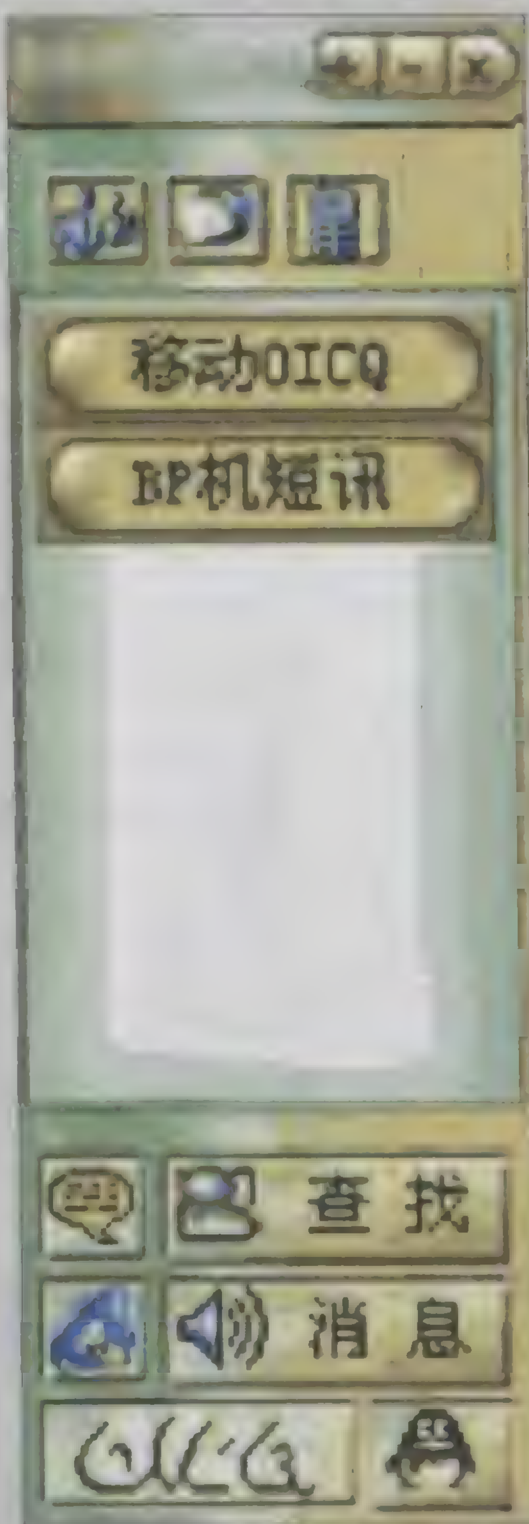
实际上，Windows Me中包含了后来Windows XP的一系列功能：系统还原、AutoUpdate自动升级、系统内置Zip解压、视屏编辑软件Movie Maker、全新媒体播放器Media Player 7.0等等。源于新技术带来的信心，微软宣布Windows Me不再依赖MS-DOS，但隐藏的MS-DOS旋即又被DIY高手挖掘出来命名为8.0。Windows Me成为微软唯一没有下个版本的操作系统，此后微软的操作系统终于得到了统一，进入了纯粹的32位操作系统环境。

上网"Q"一下

"网络交流为人类交流带来了一种全新概念，在Internet上哪怕相隔千里也可用E-mail联系，还有Web聊天室和Net Meeting。这些方式与传统电话、电报、书信相比既省钱速度又快，可以说是一种超值通讯方法。除了上述方式之外Internet还流行着另一种交流方式，更直接地联接着全球Internet用户。它如同一朵怒绽盛放的紫色小花，正以超乎寻常的速度发展并倍受人们的关注，这就是ICQ……"

《大众软件》2000年5月下《网络寻呼大放送》

2000年国内互联网浪潮的发展高峰，以三大门户网站在纳斯达克相继上市为标志，随即来年股价降至几乎停牌为谷底。但不管怎么说，此时互联网仍不断推出新的软件明星，只在于软件的发展是否能抓住机遇。QQ就是这样一个抓住机遇的成功者，而在此时它尚称作OpenICQ（OICQ），因为它就是



QQ的前身OICQ，那时候功能还很简单

"大众软件"四个大字的金字招牌后，是200份真诚的交流。（海南 古道恒）

我与《大众软件》的故事



风雨十年路，泽被亿万人。IT知识的播洒者，娱乐大众的楷模！感谢《大众软件》这位聪明并善解人意的前卫"老师"，让大众在"游戏"人生中学习到很多计算机知识！XGI全体员工祝愿《大众软件》越办越好！

企业： XGI
姓名： 许时中
职务： 总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情景。

第一次听说《大众软件》是2000年，我同学在看这本杂志寻找CS的攻略，知道是一本与游戏有关的杂志。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择一项）

三国志，WoW。

目前业余时间最多的娱乐是什么？

高尔夫球，乒乓球，Texas Hold'em Poker。

目前正在读的书是什么？

"The Tipping Point"

ICQ的模仿者。

此时OICQ恐怕没有网络即时通信市场一争雄长的念头，绰号网络寻呼机的它与另一款绰号网络大哥大的PICQ才是直接竞争对手。原因很简单，这两者分别背靠着深圳不同的BP机集团，它们都可同传统的无线寻呼（BP机）、GSM移动电话实现短信息联系。两款软件的最初本意都只是为提升传统无线业务的份额，却留下网络即时通迅和传统短信相结合的绝妙创意，后来互联网络经济泡沫破灭，国内互联网公司万马齐黯时QQ一枝独秀就此埋下伏笔。

不管怎么说，那时还没有谁将竞争的矛头指向市场霸主ICQ，只是为了传统业务而互相死掐。PICQ背后的润讯公司甚至做出了惊人的举动，1999年时就将免费邮箱容量提升到当时世界最大的21MB，这在当年决不亚于Google将邮箱提升到1GB容量。如今竞争结果都已明了，OICQ击败的不仅是PICQ，也包括市场霸主ICQ，风头太劲的它被迫改名为QQ，以避免与ICQ的纠纷。



网络篇

新千年伊始带给互联网的是兜头一盆冷水，寒彻人心。如果将中国互联网发展的十年历史看作一条曲线，2000年正是这条曲线上的唯一转折点。



对电子商务疑问的报道

2000年3月10日，千里以外的美国纳斯达克(NASDAQ)资本市场，纳斯达克综合指数在触摸历史高点5132点，标志着互联网启动阶段资本泡沫所到达的顶峰。对于中国的.com来说这无疑是一种极大的刺激，尤其是有第一个在纳斯达克上市中国概念网络公司股中华网的巨大成功作为先例。这就不难解释2000年4至7月之间，国内三大门户网站新浪、搜狐和网易相继在纳斯达克挂牌上市，中国互联网产业的发展从此也有了股市晴雨表的标志。然而“月盈则食”是千古不易的真理，也就是在这个时刻纳斯达克资本市场开始崩盘，直转急下的纳斯达克综合指数在2001年4月4日跌至1619点谷底。天堂到地狱的距离，仅仅只是一年的时间。

纳斯达克综合指数急降代表的是资本市场怀疑网络经济的实际行动，意味着网络经济中资本市场的毅然撤退，对于互联网商业化应用初期阶段完全依靠资本“输血”维持的.com而言，这几乎就是釜底抽薪的致命打击。一时间全世界的.com纷纷倒闭，从而启动近乎两年的互联网寒冬，雪崩效应让中国互联网业界不寒而栗，期待国际资本带来活力的中国门户网站反而更加陷入绝境。

这一转变引发了国内关于网络经济是泡沫还是革命的大论战，至今没有结果的论战甚至一直延续到了今天。但是不管怎么说中国互联网确实从这一年发生转变，资本的断然退出迫使所有网站开始正视生存问题，当走马圈地的“眼球经济”到了尽头，任何互联网公司都必须开始盈利，否则就将面临经济市场无情的淘汰。2000年对中国互联网来说是意味深长的一年，空手套白狼的融资时代从此一去不返。

专题综述

网易上市不易

WANGYISHANGSHIBUYI

北京 尚进

对网易上市的报道



2001
奔腾4初出茅庐，Win XP岁末惊艳



硬件篇

2001年的多媒体电脑（典型配置）

CPU：PⅢ/Athlon/Duron/赛扬 800MHz～1GHz，或P4 1.4～1.7GHz（高端机型）
主板：i815E芯片组（Socket370接口）、VIA KT133芯片组（SocketA接口）、i850芯片组（Socket423接口）
内存：128～256MB PC133 SDRAM或PC800 RDRAM
硬盘：30～40GB
显卡：GeForce2/MX系列、RADEON 256/7500系列
光驱：48× CD-ROM或16× DVD-ROM
显示器：17英寸平面直角或纯平CRT
声卡：16位兼容或板载AC'97
其他流行配件：GeForce3/RADEON 8500显卡（高级玩家）

CPU的争夺

经过1年多的争夺，PⅢ始终无法在主频上摆脱Athlon，AMD甚至可轻易利用Intel在消费者心目中种下的“频率＝性能”概念，来推进其处理器的销售，这对Intel而言几乎是一种耻辱。为摆脱频率恶梦，Intel在2000年底发布的P4几乎就是一个专为频率设计的产品，其初始频率1.4GHz就让对手难以追赶。《大众软件》在第一时间对P4处理器进行了评测，并在2001年的第一期杂志中奉献给读者。

有趣的是，AMD为了应对P4，不仅发布了新的处理器，同时更新了处理器的蓝图，我们在2001年第一期也刊登了一篇《AMD的未来之旅》，按AMD原本的计划，此时其64位处理器K8应该已准备就绪，但实际上此时K8甚至连可正常运行的样品也难得一见，文章中提到“AMD对于这款第8代处理器，同样显示了吊人胃口的本事。它对SledgeHammer是否具有双64位元核心未与证实，同时关于流传的‘单片晶片SMP’的技术及该产品SSE2指令集支持程度，等到目前也没有得到证实。”我们认为这很可能表明那时AMD自身也尚未确定K8的最终规格。

Intel的P4又一次重演了其前辈们的闹剧，初始的Socket423接口很快被抛弃，转向了具有更大潜力的Socket478接口。由于P4的原始核心Willamette的执行效率较差，因此实际性能远不能与其频率相符，加上i850+P4+Rambus内存系统的整体价格过高，因此直到2001年底，内地市场仍然处在PⅢ和P4交接的状态。

尽管Intel为P4选择的i850+Rambus平台最大限度地降低了性能瓶颈，但Rambus



423针（上）与478针（下）的P4对比

胆量，开拓思路，勇于创新，打破传统期刊的局限……（山东 孙东正）

我与《大众软件》的故事



乘风破浪会有时，
直挂云帆济沧海！

企业：北京连邦软件股份有限公司
姓名：王建华
职务：总裁

[illegible]
1996年，当时眼前一亮，这应该是国内最专业介绍软件的刊物！

[illegible]
《天骄II》。

[illegible]
[illegible]、读书。

[illegible]
《[illegible]人士的7个习惯》。

[illegible]
诺顿网络安全特警2005。

[illegible]
P4 2.4C/80GB/512MB DDR/17英寸。

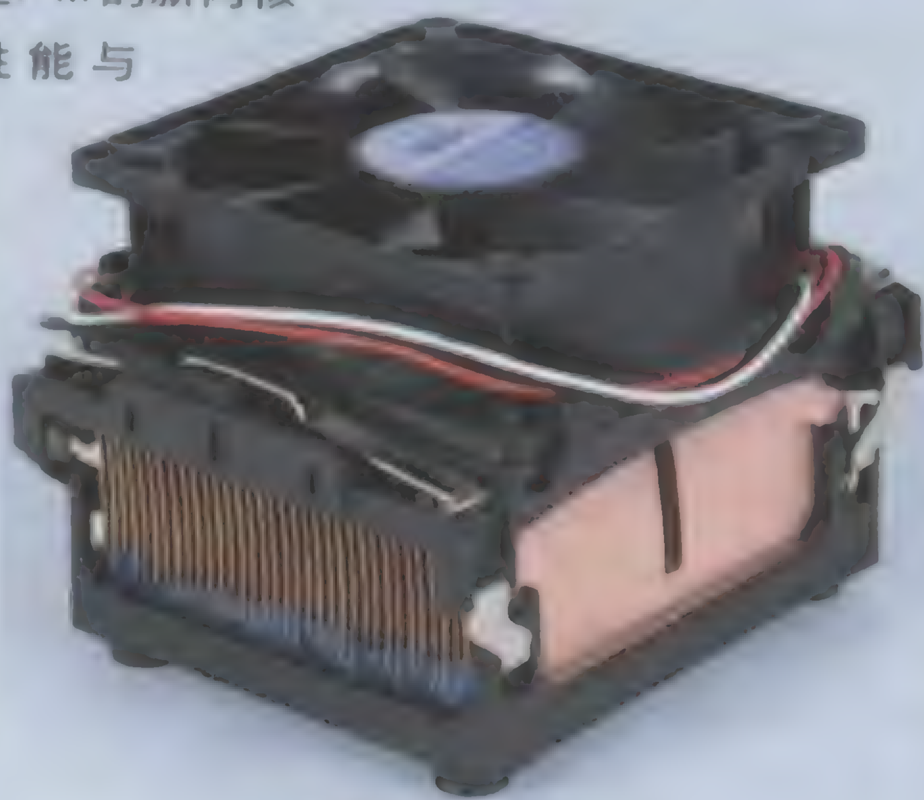


Rambus内存外观虽炫，但仍避免不了昙花一现的命运

内存的生产厂家不仅要交专利费，且还需要对生产线进行大规模投资，因此生产厂商很少，其价格也踞高不下。Intel为了推动P4的普及，不得不为i850主板捆绑Rambus内存销售，不过整体价格还是难以让大部分用户接受。后来匆忙推出的i845主板则因为采用带宽过低的SDRAM而明显影响了性能，反倒是其他一些芯片组厂商（比如VIA）敏锐地发现了DDR SDRAM的潜力，不过这些厂商都陷入了和Intel旷日持久的专利官司中，那些本来会有良好表现的芯片组迟迟没有大量上市。

电源与散热器渐成热点

此外，AMD的Athlon在内地市场受到P4的冲击并不大，反倒是PⅢ的新内核因为同频性能与Athlon接近，拥有更好的性价比而受到更多欢迎。实际吸引买家的则是Duron和赛扬。由于主流处理器逐渐走上了GHz大关，这种On Die处理器封装接触面积过小，对散热器提出了更严格的要求，于是铜心、纯铜散热器等等开始出现在DIY爱好者的视线中，并逐渐成为主流。另一方面，P4平台的ATX 2.03规范对电源提出了相当具体的要求，为保证电脑的升级能力，用户不得不去采购相应的“P4电源”，这在之前PC处理器升级历史上是极为罕见的。


散热器越来越复杂

NVIDIA和ATI争霸的开始

2001年，3dfx已倒下，Matrox、3Dlabs、S3、Trident等厂商新品寥寥且缺乏竞争力，NVIDIA在年初发布的GeForce3几乎独步天下，但曾经以RADEON 256试探市场并取得不错成绩的老牌显卡厂商ATI，终于在年中以RADEON 8500正式向NVIDIA发起了挑战。作为拥有十多年积淀的业界大厂，ATI尽管在3D时代早期走了一些弯路，但实力不容小觑，RADEON 8500的性能甚至超过了GeForce3，准备不足的NVIDIA不得采用高频版的GeForce3 Ti500来暂时应急。NVIDIA和ATI两强在显卡市场上的正面争夺，从此正式拉开了序幕。

IBM硬盘事件

2001年IBM硬盘事件的余波甚至到现在还难以平息。“IBM是追求品质的品牌机首选”、“声音小到难以置信”、“拥有最快的速度”，这些都是当年IBM硬盘在用户心目中的印象，但随着玻璃盘片DeskStar硬盘的故障率急剧上升，这一印象也在用户的心中破碎了。尽管关于故障原因的说法很多，但内地市场的IBM DeskStar系列硬盘损坏率惊人已是不争的事实，尽管IBM其后推出的硬盘仍然拥有不错的性能和诱人的价格，但购者寥寥。这次的事件和CIH病毒事件一样，让用户感觉到了数据的主要性，数据恢复再次成为媒体、BBS及电子市场上的热点。

P4+液晶

2001年是品牌机的又一次爆发，Intel宣称P4具有的“网络突发”（NetBurst）技术让厂商敏感地联系到了正红火的网络市场，于是两者都对P4适合上网这一概念进行有意无意的炒作，让不少用户迷失其中。加上“更适合上网”的液晶显示器，“P4+液晶”成为2001年暑期最为热门的品牌机卖点。

软件篇——复兴



2001年装机必备软件

主流操作系统	Windows 98 SE/2000		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 2000	商业	办公套件	Office 97终于功成身退
GAME MASTER、金山游侠	商业	游戏修改	游戏玩家必备
Internet Explorer	自由	网络浏览	IE 6推出后，至今再无升级
Winamp	共享	音频播放	延续强势
Winzip	共享	数据压缩	延续强势
JetCar、Netants	共享	下载工具	网络快车渐占上风，蚂蚁已现颓势
KV3000、瑞星	商业	杀毒工具	KV的加号游戏终于改成了数字变化
RealPlayer	共享	媒体播放	流媒体的先行者
Foxmail、Outlook	自由	邮件工具	双方份额不分上下
QQ	共享	即时通信	OICQ改名为腾讯QQ，渐成装机网络工具的第一选择
Magicset	共享	系统优化	此时尚无强力竞争者

2001年是复兴的一年，基于更稳定的NT构架的个人操作系统Windows XP终于拨云见日。出众的性能加上微软的大力推广，使得WinXP很快为用户接受。借着新系统的东风，Office XP、IE 6、RealPlayer 9.0、Foxmail 4.0、ACDSee 4.0等软件都有较大更新，除了为支持新系统有更新的必要外，这也是业界开始恢复元气的征兆。

 大软一路走好。带给我更赏心悦目的版面，更深入更时尚的硬件评测，更疯狂更美丽的游戏世界！（山东 尉吉勇）



划时代的作品，我们现在正用着

打下了浏览器江山的微软似乎没有守江山的意思，虽然也有了一个主版本号的升级及增加的功能，但IE 6性能的提升远远小于操作系统的提升的幅度。IE的无作为和微软本来就欠缺的安全性为后来新一轮的浏览器争夺埋下伏笔，虽然这一次并没有Netscape和IE之争这么强烈。

Windows XP

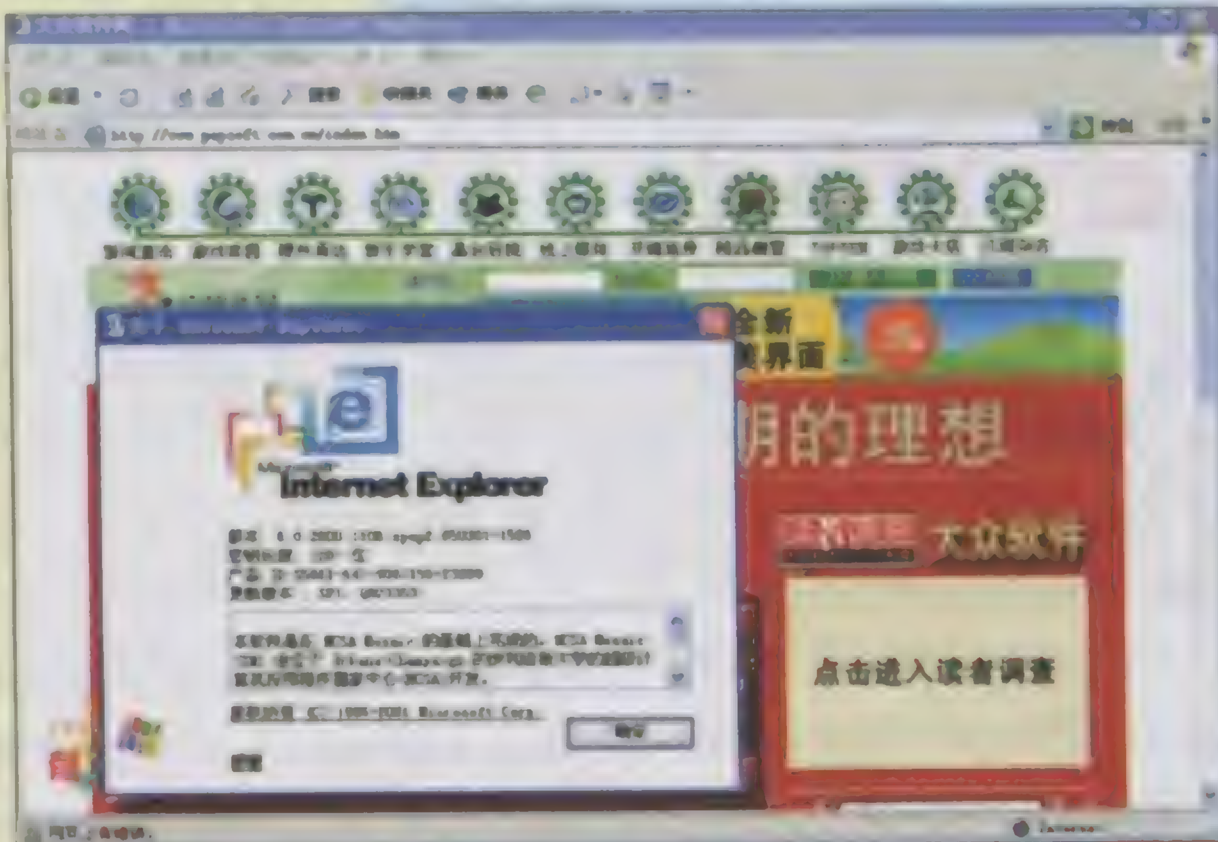
Windows XP是微软第一款基于NT构架的个人用户产品，也是统一了个人和企业用户的操作系统。WinXP相对于Win9X系列有重大更新，新的核心带来了新的稳定性，多样的界面和个性化配置使得WinXP一出现便引人注目。此外WinXP简化了Win2000的用户安全特性，整合了防火墙，增强了多媒体性能等，利用了新的技术手段解决了安全稳定性和兼容性融合的矛盾。

《大众软件》从WinXP测试版发布的2001年直到2004年，都在不断挖掘WinXP的特性和功能潜力，包括注册表、服务、系统稳定性、游戏性能、文件加密与安全等。现在看来，WinXP确实在稳定性上有长足进步，死板的蓝屏已很少见了——我们有望在Longhorn时代彻底告别蓝屏，但微软将以看起来更加恐怖的红屏取而代之。

IE 6

"乍一看，可能会觉得IE6.0与IE5.5相比变化并不大……但IE6.0已不仅是一个单纯的浏览器，而是集成了多种网络应用的浏览器集成环境，其中的网络即时通信和多媒体视听功能更是很好地体现了微软对未来网络技术和个人应用的发展有着很好的预见。要知道，微软今后操作系统的开发完全可能采用一种新的模式：将网络浏览器作为整个系统的基础与核心，真正拓展其".NET"的宏伟战略理念。"

——《大众软件》2001年5月下《再次令你心动的IE6.0》



一直沿用到今天的IE 6

网络蠕虫病毒

Nimda病毒在CodeRed攻击全球100万电脑、造成26.2亿美元的经济损失后，不到两个月便以同样的模式袭击Microsoft IIS服务器的漏洞，再加上电子邮件及互联网的普及程度，令其破坏力远远高于CodeRed。Nimda的反传统攻击模式，不仅考验网络安全人员的应变能力，更令传统的防毒概念面临重大的挑战。

（"大众软件网"2002年1月18日新闻——趋势科技预测2002电脑病毒新趋势！）

俗话说"道高一尺，魔高一丈"，2001年最出风头的莫过于Nimda（尼姆达）病毒了，从这时起，病毒开始从仅仅破坏系统

我与《大众软件》的故事



祝大众软件读者天天
心宽 路更宽
艾尔莎 梁家凤
Chan

企业：艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司
姓名：梁家凤
职务：亚太区零售业务经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
五年前。提供专业技术讲解，并将其知识整合并容易于大众吸收。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择"无"）
《魔兽争霸》。

目前业余时间最主要的娱乐是什么？
阅读。

目前正在读的书是什么？
盛世。



金洪恩的《开天辟地》系列软件，当年多少人从它开始了解电脑

的恶作剧型转变为谋求经济利益的混合病毒，Nimda病毒已揭开了黑客迈向侵袭个人电脑用户的第一步，同时也使得微软不得不加强安全性考虑。

教育软件

给我们留下最好印象的是金洪恩公司的产品，它们的《开天辟地III》和《随心所欲说英语II》都因为内容翔实、制作精美、表现手法生动有趣而获得了评测室人员的一致称赞……但看看参加评测的传统教育软件，却给我们留下了一丝遗憾……归根到底，应试教育的阴影还远远没有消散。反观那些非传统教育软件，他们的表现手法多种多样，力求从实践和娱乐中将知识灌输给学习者，我们认为，这应该成为教育软件最终的发展模式。（《大众软件》2001年6月上《国产教育软件产品综述》）

由于国内软件业起步较晚，在行业竞争中占据劣势，别说操作系统，就连原本的霸主WPS也没落了。于是国内软件企业剑走偏锋，做起了几乎只有本土企业才能做好的类型，其中就有教育软件。这算是在夹缝中求生存，但确实也让软件企业找到了立足之地。



网络篇

2001年对中国互联网而言是寒风凌厉的多事之秋，在这一年最多出现的网络故事，不是贴着.COM标签的互联网公司关门，就是中国互联网拓荒者的黯然出局。

2001年6月，把新浪做成中国门户网站第一品牌，将新浪带到美国纳斯达克股市，亲手创造中国互联网神话的王志东从新浪黯然出局。所有媒体的反应无不愕然，为什么王志东和“他的”新浪突然之间爆发不可调节的矛盾？

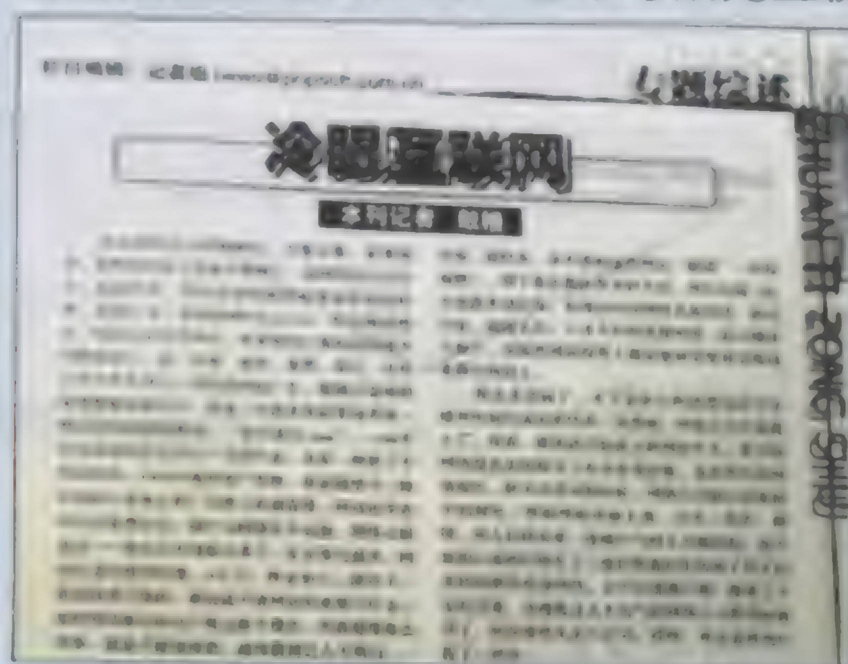
> *“王志东的离去只不过是现代企业发展过程中再平常不过的事件……追金逐利是资本的本性，在这一目标上出现分歧时，资本当然会体现其自身意志。”*
>
> **《大众软件》2001年7月下《网站6月风云录》**

随着2000年全球.COM大潮的衰退，新浪在纳斯达克股市举步维艰，到2000年下半年甚至面临“1美元大关”的尴尬。虽然王志东日甚一日名气大增，新浪的营收却让越来越令股东沮丧，这无疑是一个鲜明对比。但是最让新浪董事会不能容忍的是，王志东执意要将新浪做成一个“软件公司”，他在很多场合公开声明“新浪从来不是一个互联网公司，而是一个软件公司”，显然是凭借个人意志和股东董事会决议对抗。试问可有任何资本家能够仁慈到接受一个连其意志都不能理解的CEO？道不同不相与谋而已。

耐人寻味的是，早在6月4日传出王志东解职消息之前，在6月1日就得到消息的纳斯达克新浪股价开始上涨，这无疑是证明谁是谁非的最佳注解，王志东出局事件只是资本力量回归网络经济的信号。由于互联网寒冬不可能再有新的资本介入，已投入的资本自然需要盈利以求自保。因此网络公司如何从资方“输血”转向自己“造血”，才是互联网公司急需解决的问题。于是便有新浪推出收费邮箱、宣布与阳光卫视合作的一系列动作，虽然并没有从根本上解决问题，但财务报表上可以交代了。


网站6月风云录

2001年关于互联网泡沫破裂的报道


冷眼看网

当年的报道

2001年的其他互联网故事其实大同小异，无论是AOL并购联想FM365网站，还是网易因财务报表问题遭到停牌，都只是互联网经济中资本力量竭力寻找生路的挣扎。这种挣扎最终带来经营思路的彻底转变，单纯的“眼球经济”免费时代从此不再。

祝大软发行量突破百万！祝全世界的好人健康长寿！同时，也祝自己心想事成！（湖北 刘博文）

ATI、NV 2002 两强争霸，奔腾4终成正果

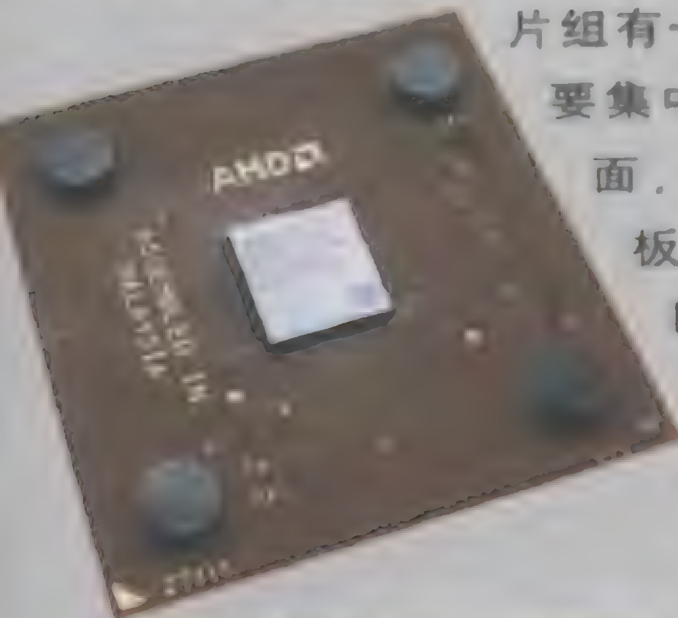


硬件篇

2002年的多媒体电脑（典型配置）
CPU： 赛扬/Duron 1.2GHz以上、Athlon XP 1700+、P4 1.8～2.0GHz（高端机型）
主板： SocketA接口（KT333/400等芯片组）或Socket478接口（i845系列芯片组）
内存： 256MB DDR333/400
硬盘： 60～80GB
显卡： Geforce3 Ti、GeForce4 MX/Ti系列、RADEON 7500/8500系列
光驱： 16×DVD-ROM或24×CD-RW
显示器： 17英寸纯平CRT
声卡： 板载AC'97
其他流行配件： 15英寸液晶显示器

2002年，在推出1年多之后，P4在内地市场终于逐渐走向了主流，除了低频版P4的价格下降外，年中P4核心赛扬处理器的推出也是一个契机，低于千元的1.7GHz处理器，再加上一定的可超频能力，赛扬又一次成为市场转向的催化剂。而Intel推出的低端845芯片组+DDR的组合也使P4平台的成本降低了许多。尽管P4逐渐进入主流，但较高频产品的价格仍然偏高，造成用户可选择范围非常小。

相对来说，AMD平台的用户无论升级还是新购机时的顾虑都小得多，尽管芯片组有一定限制，但主要集中在外频支持方面，较大品牌的主板通过更新BIOS，通常可以让用户顺利安装从高端到低端的各种新处理器。唯一让AMD处理器用户烦恼的是其采用的标注方式，让人难以了解其实际性能和频率，而后者对习惯于自己DIY的用户来说更加重要，于是各种对应表和型号算法纷纷出炉，但在Barton核心推出后，大家终于发现其型号更多的是表现其性能的一个相对值，与频率没有固定的换算方法（注1）。



AMD从这款1.33GHz的Athlon XP 1500+开始，重新启用了PR值的标称方式

显卡已逐渐成为用户最优先考虑的配件之一，在GeForce4的强势下，2002年上半年又成为NVIDIA的天下。但ATI RADEON 9700 Pro在下半年的推出，以及ATI公开宣称应对NVIDIA的半年升级周期，让NVIDIA受到不小的打



RADEON 9700 Pro是ATI真正打翻身仗的产品



支持DDR内存的845D主板

注1：从Athlon XP以后，AMD处理器的型号并不反映其频率，而表现其相对性能的高低。如166MHz外频的Athlon XP 2.16GHz与200MHz外频的2.1GHz，型号都被标为3200+，这表示频率相同时，高外频处理器的性能更高。Athlon 64因为考虑到双通道DDR支持、缓存大小等因素，型号/频率比更加混乱，AMD用户只能了解其相对性能。

我与《大众软件》的故事



骏网是《大众软件》的长期支持者。[illegible]

吴洪彬

企业：骏网
姓名：吴洪彬
职务：CEO

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用简单语回忆一下当时的情景。
1995年第一次接触《大众软件》，当时感觉这本杂志办的非常及时，给读者和厂商提供了一个相互接触和交流的平台。之后，《大众软件》就一直伴随着我们企业的成长而成长。

您目前正在玩的游戏是什么？（可选择“无”）
虽然时间很紧张，但是偶尔有空会去玩玩《魔兽世界》。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
周末在北京会抽时间打打网球。目前正在读的书是什么？ 商业和经济类书籍，还看一些名人传记。

除操作系统外，目前最常使用的软件是什么？
Foxmail。

目前使用什么配置的电脑？
IBM T43。


2002年流行的显卡

击。而GeForceFX 5800的炒作仍使NVIDIA保持了相当高的关注度，并终于在2002年底勉强推出这款据说由前3dfx开发团队研发的产品。

代号R300的ATI RADEON 9700 Pro在性能上压制了NVIDIA产品长达数月，这是在3dfx消逝之后，NVIDIA首次受到的严重挑战。本刊2002年8月下的《“画”山论剑——ATI与NVIDIA的较量（下）》中提到：“本来我们还想加入一个篇章名为‘ATI与NVIDIA的未来之争’，主题是关于ATI的R300与NV30之间的一些斗争。然而至少从现在看来，这个篇章要取消了，因为目前ATI的R300几乎占尽了一切优势，大家读到本文时，它和RV250应该已经正式发布并在市场上出现；而NVIDIA方面却很少有NV30的消息，大家只是在不断以R300的规格来推测而已。



昙花一现的GeForceFX 5800显卡

不过对普通消费者来说，RADEON 9700 Pro还是太遥远的目标，产品线丰富的GeForce4 Ti/MX系列才是真正的首选。ATI同样开发了大量不同档次的芯片来应对NVIDIA的市场细分，但当时其产品型号的混乱状况远甚于AMD处理器的型号标注，例如RADEON 9000/9100/9200的性能就不如标准版的RADEON 8500，且第三方厂商的成品卡规格也相当杂乱。

Windows XP带来的升级热潮过后，主流多媒体电脑的处理能力已相当强大，于是很多用户将更多注意力放到了外设方面。在CS、《魔兽争霸III》等竞技游戏的推动下，鼠标性能开始受到玩家们的广泛关注，微软和罗技哪一家的鼠标才是真正的游戏首选？这一问题从2002年起就成为网上各个讨论区的热门话题。


微软和罗技鼠标谁才是最强者，这个争论到今天仍在继续

软件篇——改变



2002年装机必备软件

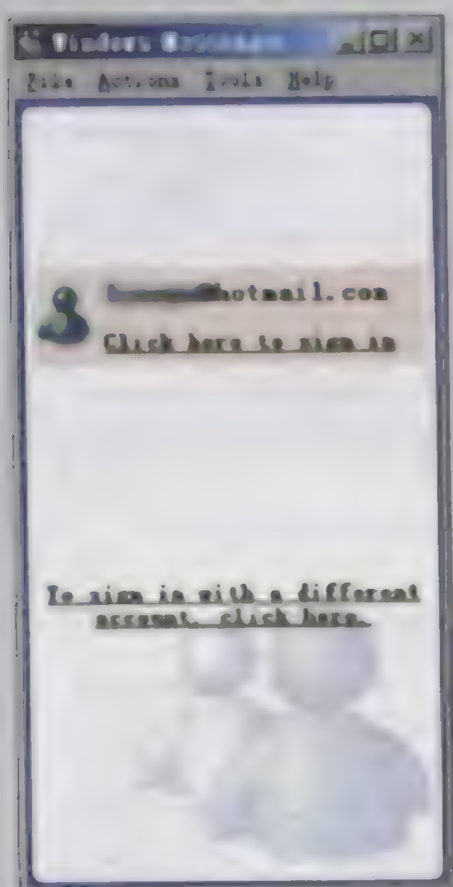
主流操作系统	Windows XP		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 2000	商业	办公套件	延续强势
Internet Explorer	自由	网络浏览	无从选择
Windows Media Player	共享	音频播放	Winamp逐渐失势
WinRAR	共享	数据压缩	宽带发展与[illegible]的推动使得WinRAR压过WinZip
Nero	商业	光碟烧录	刻录机的主流化使烧录软件也不可缺少
Alcohol 120%、Daemon	共享	虚拟光驱	无论网络下载还是光碟烧录都不可缺少
Flashget	共享	下载工具	网络快车成唯一选择，蚂蚁已难得一见
金山毒霸、瑞星、KV3000	商业	杀毒工具	金山毒霸终成正果，成为三强之首
PowerDVD	商业	媒体播放	PowerDVD、WinDVD登上舞台
RealPlayer	共享	媒体播放	延续强势
Foxmail、Outlook	自由	邮件工具	双方份额不分上下
QQ	共享	即时通信	延续强势
Windows优化大师	共享	系统优化	超级兔子遇到对手了

继微软发布Windows XP后，微软在个人操作系统上就再没有版本更新（Windows 2003只提供服务器版本），好在WinXP如此好用以至于用户的惊奇仍然保持。2002年的软件业界已经有了新气象，借着WinXP的东风新软件层出不穷，老软件也不断发布新版本。特别的是，仿佛是在跟随Windows系统的命名由年份到单词的改变，应用软件的命名和设计理念等也有了一定转变。

即时通信争霸

“在许多方面，2002年的MSN Messeger已完全超出了QQ2000，但其最大的缺陷在于其本土化的内容服务还没有跟上……而QQ2000虽然在MSN面前略显薄弱，但其“群众基础”还是相当雄厚的，加上众多本土的、特色的内容和聊天室工具，目前它仍然是中国人

最受信赖的聊天通讯软件。”
——《大众软件》2002年1月《全力挑战QQ2000——MSN Messenger 4.5全新体验》



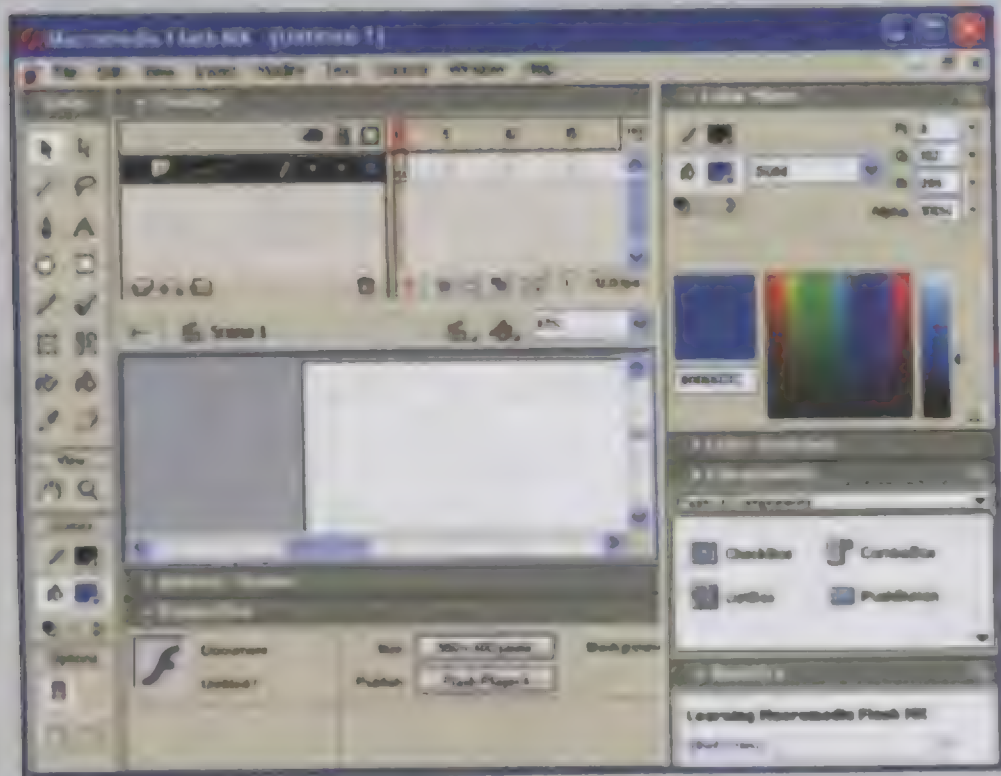
MSN与QQ之争打到现在，这是MSN 4.5

随着Windows XP的流行，微软的即时通信软件MSN Messenger开始为国人接受，微软也趁机抢夺QQ的市场。令人意外的是，直到2002年QQ的版本号还停留在2000，这也是QQ一家独大没有竞争的结果。其实对于一个国外即时通信软件的到来，腾讯本可不以为意，但MSN背后的微软帝国确实让腾讯不得不花大力气抵抗——因为微软在任何方面都是不做则已，要做必定一将功成万骨枯。另一方面，竞争带来了软件更新的动力，这在以后的2004年完全体现了出来。

Flash脱颖而出

“Macromedia这次取消了Flash 6的命名而改为Flash MX，以强调它与ColdFusion的密切关系。Flash MX增加一系列新的特性，如新的对象属性面板；能灵活操作的工作区……支持视频并可对视频进行缩放、旋转、扭曲、遮罩；还有快速入门模板等。”
——《大众软件》2002年4月下《幻彩多媒体》

继Windows改变命名方法后，Macromedia公司也玩起了酷，旗下著名的软件Flash、Dreamwaver、Fireworks的新版本皆命名为MX，倒真显得团结。这里提到Macromedia还有一个原因，就是自己动手做Flash开始流行，每个人都可以创造一个Flash作品，随之而来的成就感让很多人乐此不疲。



DVD视频流行

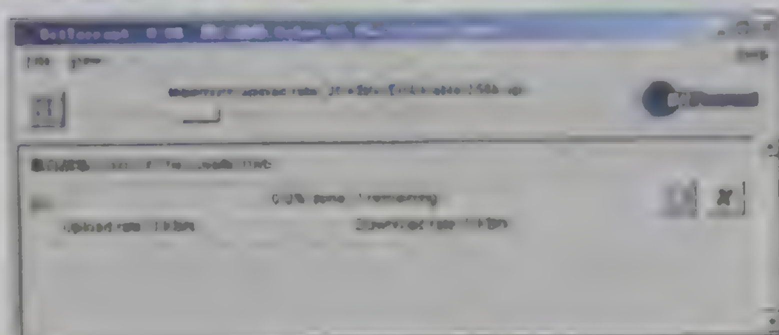
DVDrip的原理并不复杂，它将DVD的视频部分通过MPEG4技术的DivX编码平台，压缩处理成.avi格式文件；DVD的音频部分则可选择保持原MPEG2的AC3格式音频，或转换成MPEG1的MP3格式，也可采用微软的WMA格式音频等。然后再将视频、音频合成为一个.avi文件，最后文件大小只是DVD原来的几分之一（具体大小由你采用的压缩参数决定）。这个.avi文件的图像质量较DVD不会有明显的下降，用一至两张CD-R就可把生成的文件装下，也就是说，你可以用CD-ROM欣赏到接近DVD画面质量的视频节目了。
《大众软件》2002年11月上《电脑影音可以更精彩——DVDrip播放与制作全攻略》

随着DVD的流行，由于当时硬盘容量不够大及网络速度较低，如何把高清晰的DVD大片转换成VCD格式，减小体积的同时还能保持清晰成为关注的又一焦点，于是各种DVDrip软件与视频开始流行。

BT下载

“BT下载最大的特点就是下载的人越多，下载速度越快……这样，每台电脑既是客户端又是服务器，在有效减轻服务器负担的基础上充分利用了上行带宽资源，所以同时间下载的人越多，下载速度越快。可以看到，和其它一些P2P软件相比，BT独特的地方就是它存在一个功能更加完善的中间Web服务器。在客户端下载时它起一个协调管理的作用，正是由于它的存在使得BT实现了多点下载。”
——《大众软件》2004年2月下《人人为我，我为人人——将BT进行到底

2002年，流行的软件中还新加入了新成员，一种革新的下载技术——BT。这项技术让用户体验到了什么叫作极速下载，于是迅速普


最早的BT下载软件，由于功能简单现在用的人不多了

我与《大众软件》的故事



十载大众
育人不倦
李立钧

企业：上海浩方在线信息技术有限公司
姓名：李立钧
职务：CEO

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请再向读者回忆一下当时的情景。
第一次接触《大众软件》是通过电子竞技，当时感觉《大众软件》是一本相当专业的电脑普及刊物。

您目前正在玩的游戏是什么？
工作比较忙，现在很少玩游戏了。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
户外运动。

目前正在读的书是什么？
各种企业管理书籍。

目前使用什么软件最多？
商业办公软件。

祝愿大软越办越好，同时也祝愿自己能够考上理想的大学！（上海 柳树清秀）

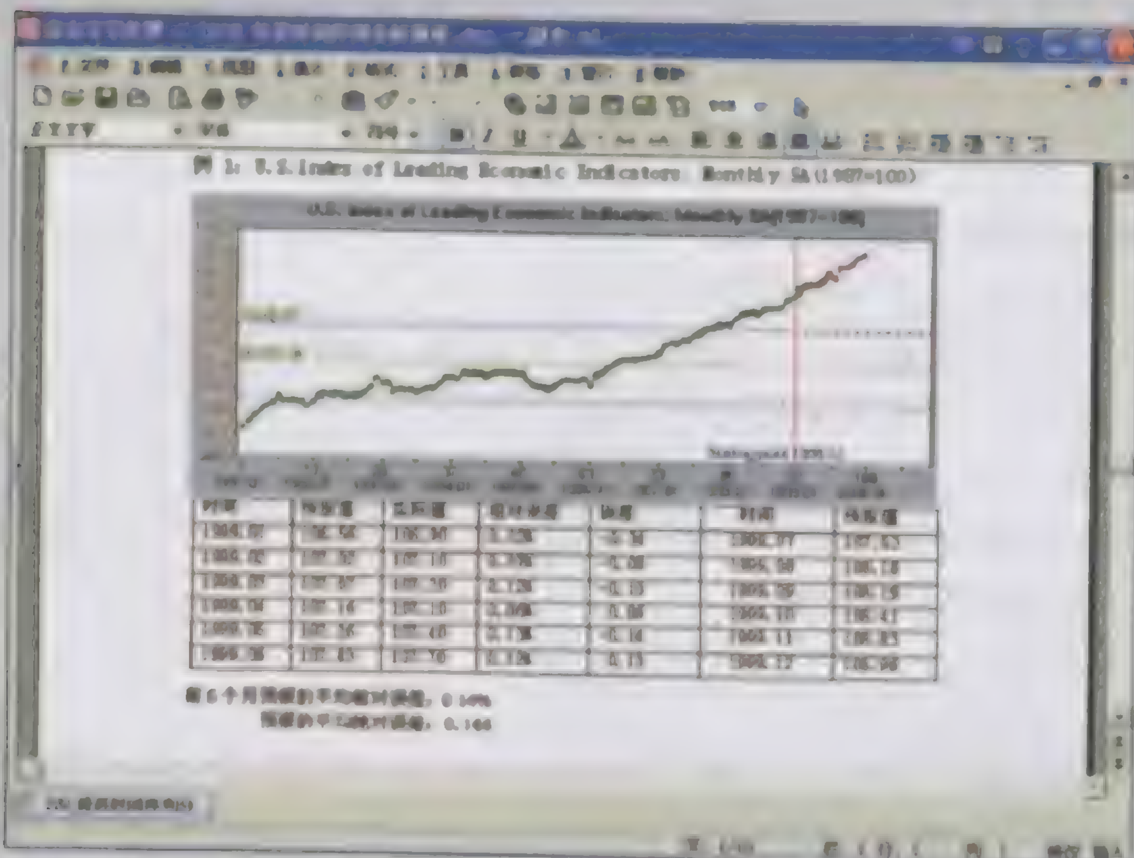
及。用户也体现出网络时代的自由精神，拿出自己拥有的好东西共享，不幸的是有一部分是有版权的，因此BT下载后来受到部分国家和地区的法规限制。后来又出现了第二代BT软件，对有版权保护的资源限制下载，成为新的希望。

微软Office终成正统

金山公司的研发人员在WPS Office 2002中首次应用了中间层技术，使得围绕文件格式兼容性的开发工作比以往简单高效得多，但从实际测试的效果来看，结果并不理想。当然，DOC、XLS以及PPT都是未公开的文件格式，所以在没有微软指导的情况下，想要彻底分析清楚这种文件格式是非常困难的。为此，我们对开发人员所做的努力表示我们的敬意。希望在后续版本中，兼容性问题能够越来越少。

——《大众软件》2002年8月上《深入兼容——WPS Office 2002兼容性能专题测试》）

WPS已经失去了大部分市场，鉴于微软Office文件格式几乎全球通用，WPS不得不主动兼容微软Office以适应市场，但是由于没有相关技术资料，兼容性并不理想。WPS的没落使得国内软件行业又失去了一个桥头堡，但是大家仍然顽强的生存，寻找发展的道路。也许在不远的将来，大家都开始使用WPS之类的国产办公软件，不必再去考虑格式兼容的问题，而微软却开始绞尽脑汁来向我们兼容……



WPS Office 2002

网络篇

2002年是中国互联网经济发生惊天逆转的一年，挺过寒冬的中国互联网公司笑迎春天，最终挽救互联网经济竟然是小小的传统通信业务——手机短信，恐怕之前无人能够料到。

当年5月，中国电信在广州启动"互联星空"计划，标志着ISP（互联网服务商）和ICP（互联网内容提供商）开始联合打造宽带互联网产业链。其实早在这个计划正式启动之前，2001年中期各大宽带运营商就已经开始大肆跑马圈地，为了在未来的营运中占得先机，甚至不计成本的宽带基础建设只能称之为疯狂。但是抛开宽带建设本身的是是非非不论，这场运动的直接结果是中国网民大幅猛增。事实上只要从流量角度来分析，宽带上网成本就要远远低于拨号上网，这也是宽带普及后中国网民大幅激增的根本原因，而正是庞大的网民数字为手机短信业务打下了坚实的基础。



"拉皮条"和"卖春药"的赢利模式

《大众软件》2003年5月的专栏文章

总结性的结论应该是，中国互联网经济的整体翻身完全归功于网站捆绑的手机短信业务。正由于手机短信支付数额细小的特点，将中国互联网用户群基数巨大的优势表现得淋漓尽致。手机短信的自身市场有多大？2002年的统计数据900亿条，即使是最基本的资费0.1元也足有90亿元的盘口。这还是个以600%左右的速度增长的市场，因此就不难理解中国互联网公司后来的不择手段。后来《大众软件》在2003年5月下的《"拉皮条"和"卖春药"的赢利模式》一文中对此进行了诠释："正如三大门户网站中的某位首席执行官所说：'目前大家已把互联网当成生意来做了，而此前大家只是把它当成一种文化。'让我们来翻译一下：'互联网不过是只会下金蛋的鸡，但也一直只是只鸡而已。对不起，抱歉，以前我们把它当凤凰供起来了。'"

应该特别指出的是，手机短信并不只是挽救了中国互联网经济，而是在整个经济发展中都扮演了极重要的角色。根据UBS的调查报告，到2004年初，中国媒体公司60%的收入均来自手机短信相关业务，这颠覆了媒体公司主要是依靠广告相关收入的传统。因此手机短信能够挽救中国互联网经济的根本原因，是因为手机短信解决的是国内个人金融信用支付——尤其是小额支付的问题，这对中国互联网市场存在莫大的意义，因为互联网内容收费终于找到了最为快捷方便、易于接受的方式。一旦解决了收费形势的问题，剩下的工作就是提供用户感兴趣的内容，"内容为王"的运营时代轰然降临。

相信好的灵感以及心的奉献会令杂志常读常新，相信高品质的大软会越来越辉煌。（河南 刘晁）

2003

64位计算兴起，数码热度高涨



硬件篇

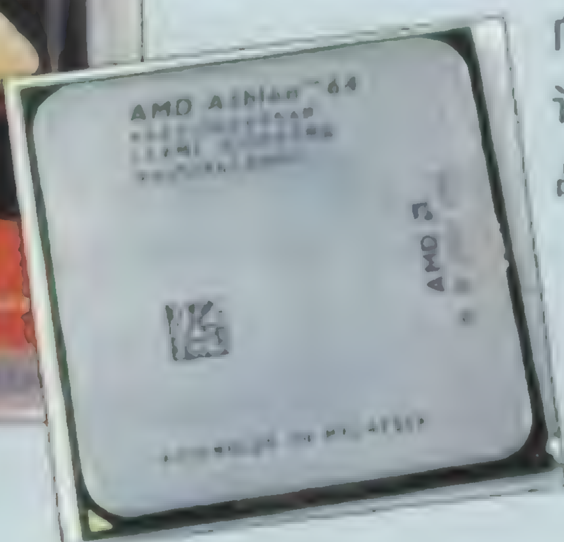
2003年的多媒体电脑（典型配置）

CPU： Athlon XP 1700+～2500+、P4/赛扬 2.0～2.4GHz
主板： Socket A接口（KT400/nForce2等芯片组）或Socke 478接口（i845/865系列芯片组）
内存： 256～512MB DDR400
硬盘： 80～120GB
显卡： GeForce4 MX/Ti系列、RADEON 9X00系列
光驱： 16×DVD-ROM或32×Combo
显示器： 17英寸纯平CRT
声卡： 板载AC'97
其他流行配件： 15/17英寸液晶显示器

2003年是一个精彩与平淡同在的年度，是最后一个不再为频率而疯狂的年代，是应用逐渐代替性能成为电脑新标准的年代，也是硬件厂商开始失落的年代。本刊2004年第1期的《2003年硬件技术与市场回顾》中提到："无论产品变迁还是厂商沉浮，值得大书特书的实在太多，但其中的关键词不外乎这么几个：技术（标准）、眼球（关注）、市场（接受度）。"

为应对市场变化，Intel的超线程技术和AMD Barton核心处理器都在CPU频率提升之外提供了更出色的应用性能，而本年度更值得关注的处理器产品却并不是来自桌面PC市场，而是首先在服务器市场推出的AMD 64位处理器和专为笔记本市场设计的Intel迅驰套件，而紧接着AMD就推出了针对桌面PC的Athlon 64/FX。

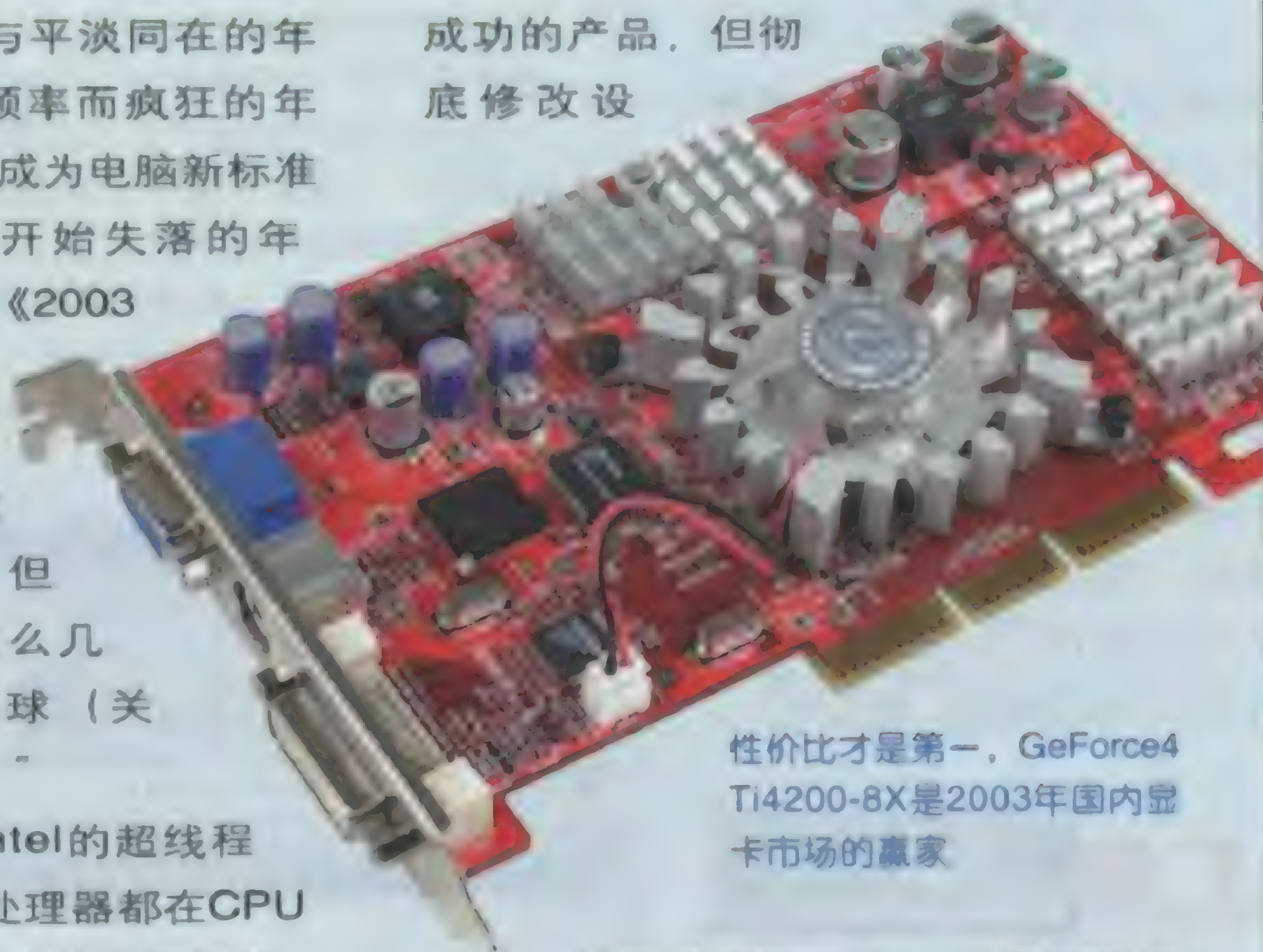




Athlon 64 3200+

2003年的865芯片组不仅通过双通道DDR内存最终解决了主流P4平台的内存瓶颈，而且其南桥芯片提供的SATA及RAID功能开始致力于解决系统的最大数据瓶颈——硬盘。而AMD的64位平台芯片组则不需要内存控制器，芯片组厂商可以将更多的精力投入到周边功能上。在Intel芯片组也正式放弃了RDRAM后，2003年的内存市场也全面转向了DDR。

NVIDIA的NV30显示芯片（GeForceFX 5800）明显是一款不成功的产品，但彻底修改设计已经来不及了，于是其改良版NV35（GeForce FX5900）很快便出现；ATI则同样发布了改进自R300的R350（RADEON 9800 Pro）。在2003年的第10、12期杂志中，我们相继推出了《再夺王位——ATI RADEON 9800 Pro抢先测试》和《走向成熟——NVIDIA GeForceFX 5900评测报告》两篇评测，两家在顶级产品方面的争斗从其发布时间的针对性就可看出。不过在对价格敏感的国内市场，最热门的还是支持DirectX 8.1的GeForce4 Ti4200。



性价比才是第一，GeForce4 Ti4200-8X是2003年国内显卡市场的赢家

尽管SATA硬盘、17英寸

愿大软页页精彩，期期经典！（广西 Basana）

我与《大众软件》的故事



[illegible]
[illegible]
祝贺《大众软件》创刊十周年

企业： 洪恩教育/北京完美时空网络技术有限公司
姓名： 池宇峰
职务： 董事长

您第一次阅读或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
95年我开始创业，《大众软件》也是95年创刊，从那时候起就经常关注《大众软件》，很高兴在创业十年的时候也看到《大众软件》创刊十周年。

您目前正在玩的游戏是什么？
目前玩的当然是我们自主研发、运营的3D奇幻网络游戏《完美世界》。

目前正在读的书是什么？
最近读的网游相关的书籍多一些，不过商业、财政、哲学也经常看。

目前使用什么配置的电脑？
我对任何产品的品质都非常在意，从目前的高端配置到两三年前的主流配置都用过。



早期使用桥接方式的SATA硬盘——迈拓DiamondMax Plus 9

LCD、DVD刻录机等都已开始进入主流市场，价格下跌幅度也相当明显，但相对于IDE硬盘、纯平显示器和Combo来说，前者的价格仍偏高。

“数码元年”也许是形容2003年最合适的说法，尽管我们在2002甚至2001年就提出过所谓的数码年，但数码产品真正大规模进入我们的生活却无疑是从2003年开始的。数码产品不仅仅是闪存和MP3播放器，2003年中数码相机大行其道，



佳能300D推动高性能数码单反相机走向主流市场



配备摄像头的智能手机开始走进我们的生活

数码摄像机被广泛应用，彩屏摄像手机被热炒，数码影音娱乐的雏形逐渐在国内用户中出现，不过这仅仅是开头，当时在2003年的总结中，我们提到“平价数码单反相机的出现让中高端数码相机陷入必须降价的境地，也加快了胶片相机退出市场的脚步”，这一推断正在我们的身边逐渐成为现实。

软件篇——革新



2003年装机必备软件

主流操作系统	Windows XP SP1		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 2003	商业	办公套件	技术进步明显
Internet Explorer	自由	网络浏览	延续强势
Windows Media Player	共享	音频播放	在视频、音频、流媒体等多项领域出击
WinRAR	共享	数据压缩	延续强势
Nero	商业	光碟烧录	光碟烧录已是热点，Nero仅略胜一筹
Flashget	共享	下载工具	延续强势
金山毒霸、瑞星、KV3000	商业	杀毒工具	延续强势
PowerDVD、WinDVD	商业	媒体播放	双雄争霸
Media player classic、RealPlayer	共享	媒体播放	必不可少的两款装机软件
Outlook	自由	邮件工具	Outlook凭借更强的功能终于占得先机
QQ、MSN	共享	即时通信	QQ延续强势，MSN渐成主流
Alcohol 120%、Daemon	共享	虚拟光驱	两款最好的虚拟光驱软件

2003年是转变的一年，由于用户需求不断增加，许多软件已难以满足用户要求，要么革新以适应时代，要么被时代淘汰。虽然操作系统仍然停留在Windows XP，但应用软件的变革已经悄悄发生。

从RM到RMVB

“RMVB不仅提高了效率，也节约了资源……在保证了影片整体的视听觉效果的前提下文件大小减少了将近45%……RMVB在文件大小和画面的清晰度上‘熊和鱼掌兼得’，而且又是一种流媒体文件形式，其发展前景实在不可小觑，至于它能否成为DVDRip的‘终结者’，我们只有拭目以待了。”

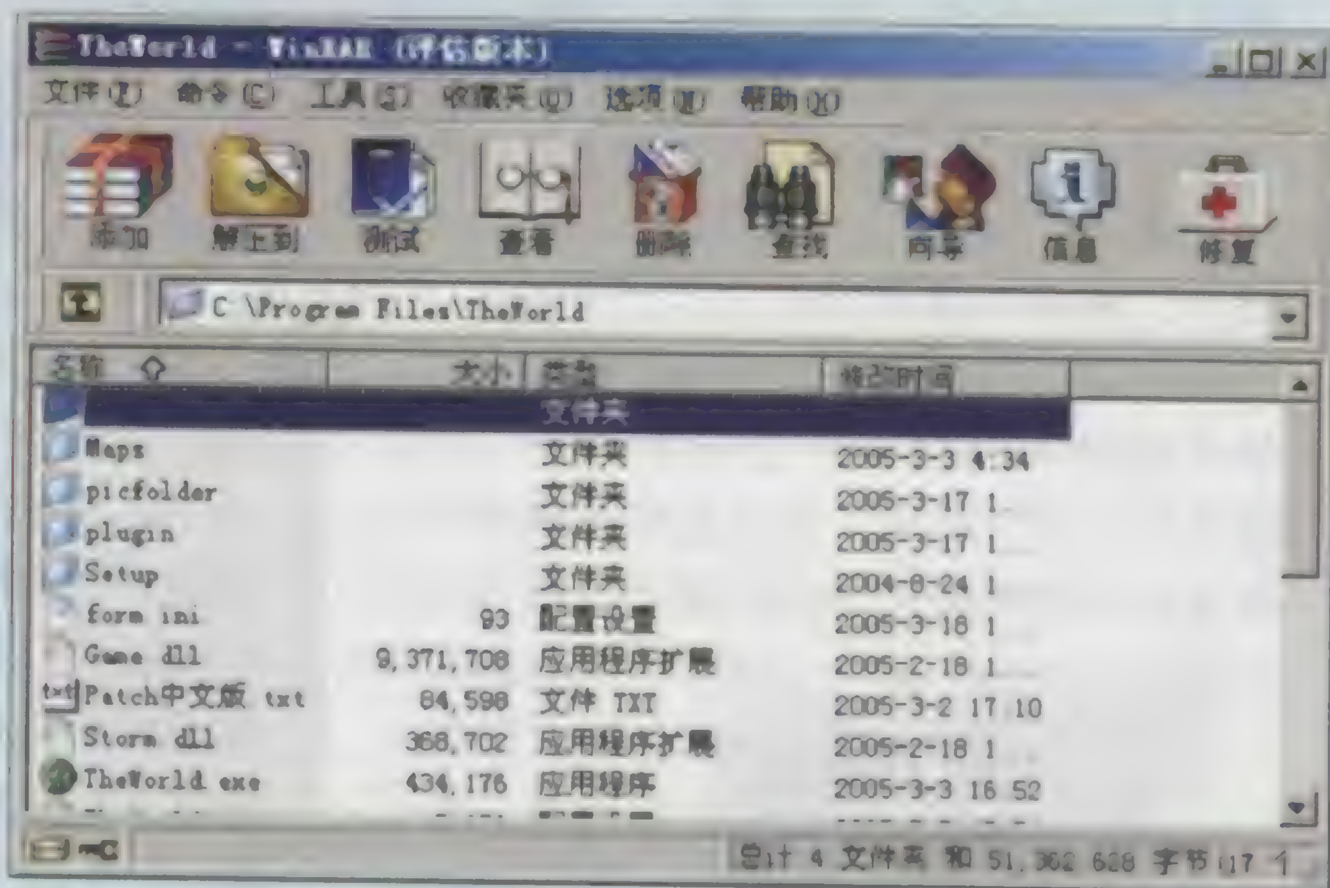
《大众软件》2003年1月上《RMVB——DVDRip的终结者》

随着多媒体内容逐渐增多，用户对高画质的追求愈显突出，这也成为DVD取代VCD的大众基础。为此在网络媒体上长期以高压缩率著称的RM格式终于摆脱了画质不佳的尴尬，支持可变比特率编码的RMVB异常红火。虽然现在仍然是MPEG系列占据优势，但RMVB已经有了生存之地。

平淡的压缩大战

“互联网上曾占有统治地位的Zip文件已逐渐被另一种压缩格式的RAR文件取代……WinRAR除了比WinZip拥有更优秀的压缩率外，它还拥有分卷压缩的能力……若文件在数据传输中出了问题而受损（文件越大损坏几率越高），基本上整个文件就都要重传。WinRAR的分卷压缩功能就很好地解决了这个问题……此外WinRAR能兼容解压Zip文件，而WinZip对RAR却无能为力，这使得RAR压缩文件逐渐成为主流。”

《大众软件》2003年1月下《WinRAR 3.X，你怎么用？》



兼容性强是WinRAR最大的优点，但现在更新也比较缓慢

其实RAR比并Zip高的这点压缩率，并不足以成为RAR取代Zip的原因，相信个人用户也不常用到分卷压缩功能。我们认为，RAR软件的解压缩兼容性才是最主要的原因，因为用户只要安装了WinRAR就能解开包括Zip、RAR在内的大部分压缩包。这个例子也预示着软件设计的方向开始注重与其他同类软件的兼容性，只有先方便用户，才能得到用户的亲睐。

花好月圆正此时，馨香祷祝愿平安。白驹过隙已三月，沧海桑田意难移。谨祝大软越办越好。（晶合后院 COGT）

竞争带来进步

"QQ2003相对于使用广泛的QQ2000系列来说有了一个质的飞越，无论界面还是功能，都给人脱胎换骨的感觉……这个软件已经真正开始成熟起来，越来越人性化，开始具备接受其他国内外同类软件挑战的素质。即时通信软件是国内少数几个尚未被国外软件占领的领域，通过这次QQ2003版的升级，也让我们看到国内开发团队的实力和创新精神，让大家看到了希望。"
《大众软件》2003年6月上《国产即时通信软件的再次飞越——QQ2003抢先披露》



QQ2003正式发力 迎接MSN的挑战

"从微软的MSN Messenger 6.0可以看出其架构已开始脱离Windows Messenger……前者发展得越来越像一个豪华的外壳，这将大大增加用户的娱乐性，但究竟MSN Messenger将被微软如何定位，还要看进一步的发展才能下结论。"
《大众软件》2003年7月上《变革——MSN Messenger 6.0》

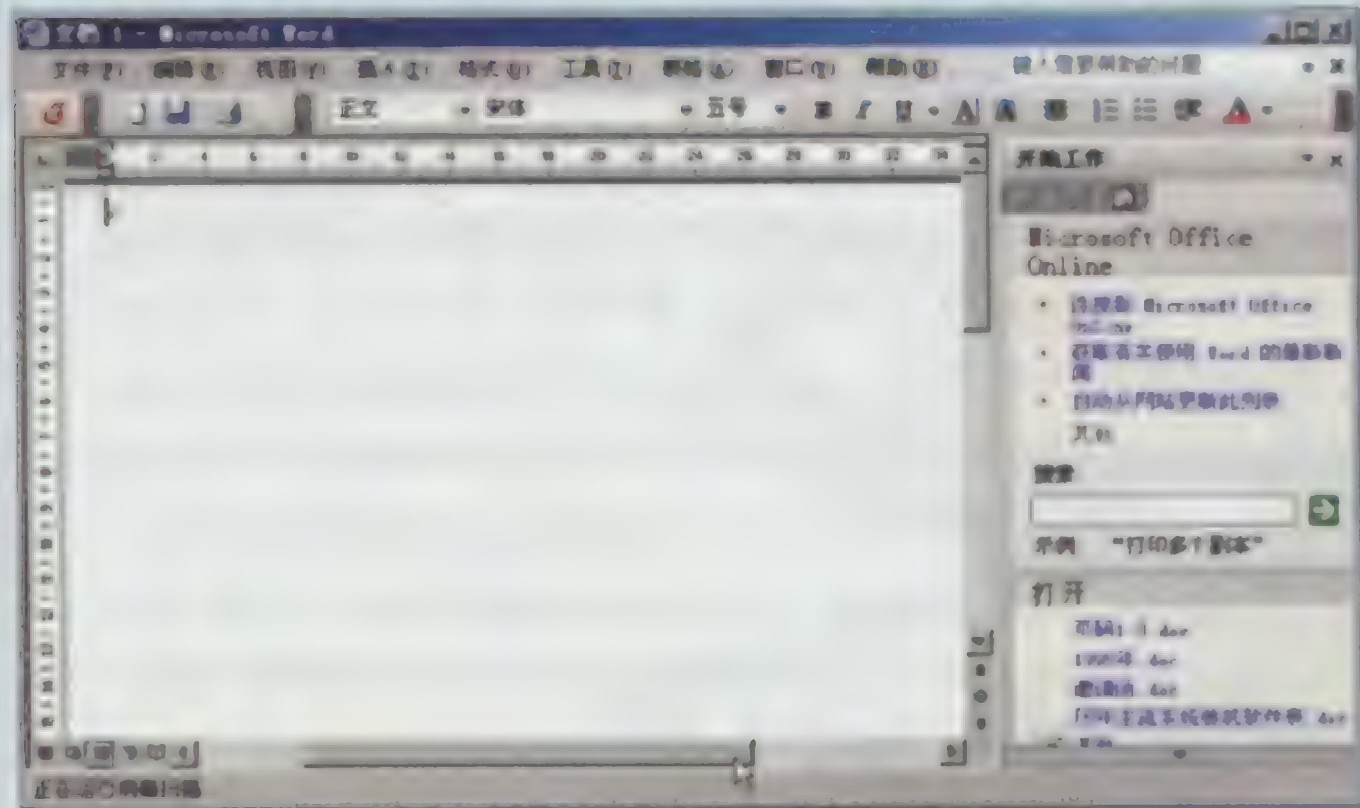
在这一年，QQ的版本由2000直接升到2003，以对抗MSN Messager的侵入。从这次升级开始，QQ的每一次升级都可能附带更多更强的功能，现在的QQ安装文件明显臃肿了许多，但用户也体验到了功能强大的特点，牺牲一点空间是值得的。相对于QQ，MSN Messager的改进也不可谓不多，而且两者许多功能都有了相通之处，这也是相互学习的结果。从两者的发展历程可以看出，竞争确实有利于行业的发展，而垄断很容易造成固步自封。

Office的重大改变

"Office System 2003基于Web Services的中间件和Net Framework的底层支持，微软再次证明其商业软件的强大协同能力。放在我们面前的是一个无需再架构第三方软件的企业级互动信息应用平台，其兼容性和协同性已超出了微软以往类似推出的任何产品和解决方案……然而对于个人用户而言，注意力仍集中在与网络无关的组件特性之上，就笔者的使用体验来讲，新组件具有相当强的吸引力，而在原有组件中，FrontPage和Outlook的改变也令人有心满意足之感；不过，将来是XML的天下，Word 2003、Excel 2003中包含的XML特性会不会成为我们升级的最大理由呢？"
《大众软件》2003年6月上《专业、综合、企业化——Office System 2003全面预览（下）》

作为除操作系统外的第二棵摇钱树，微软一直注重Office系列的开发，每个新版本都有从界面到功能的重大改进。有消息称微软的目标是将Office做成类似于Windows的软件平台，按照微软的性格这似乎并非空穴来风。同时，XML（可扩展标记语言）格式由于自身的巨大优势，有望应用在各个方面，微软很早就看到了其价值并开始支持XML，也许以后不懂XML的人便是电脑盲。

XML是可扩展的标记语言（eXtensible Markup Language）的缩写。XML是一套定义语义标记的规则，这些标记将文档分成许多部件并对这些部件加以标识。在HTML中，标记（Markup）是一种用来给文本添加标记的语言，在HTML里每个标志都是有确切含义的。例如，标签（B）的含义是要求HTML浏览器将一段文本加粗表示，而标签（CENTER）的含义是告诉浏览器将这段文本在一行的中间显示。XML并非象HTML那样，提供了一组事先已经定义好了的标签，而是提供了一个标准，利用这个标准，你可以根据实际需要定义自己的新的置标语言，并为你的这个置标语言规定它特有的一套标签。准确的说，XML是一种源置标语言，它允许你根据它所提供的规则，制定各种各样的置标语言。



操作系统不变，应用软件剧变——Word 2003

与时俱进的Photoshop

"为着力拓展商业领域，北京时间9月30日，Adobe公司宣布推

我与《大众软件》的故事



积健为雄
——与《大众软件》共勉

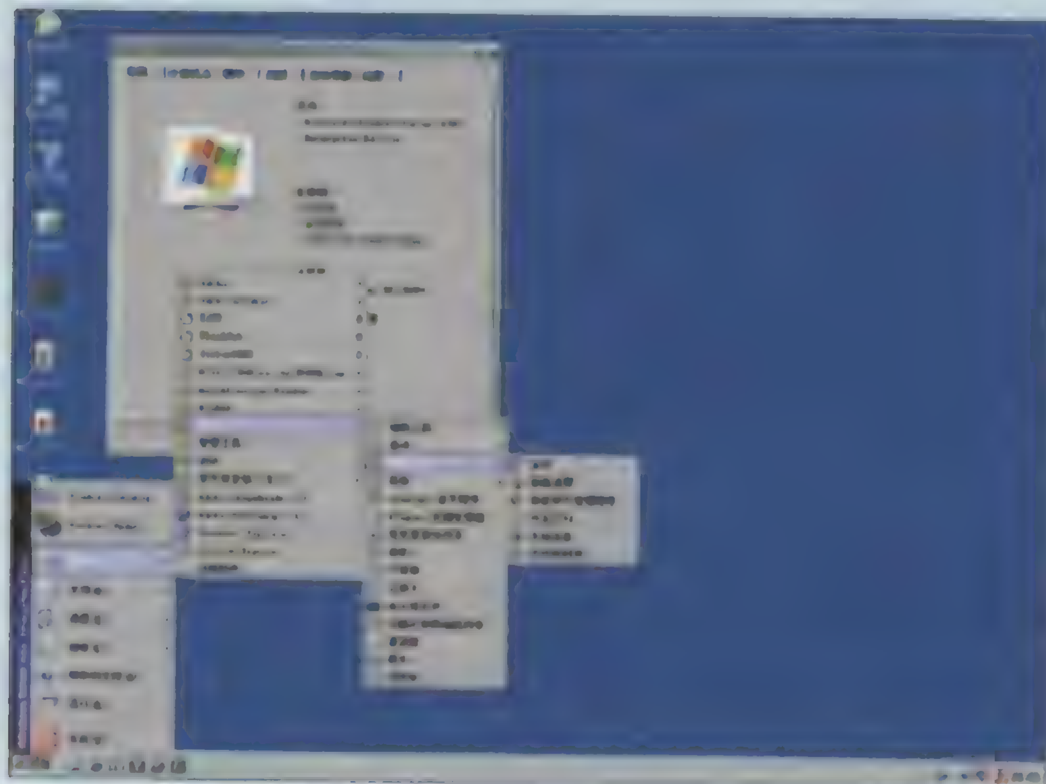
企业：上海鹏武数码科技有限公司
姓名：杨震
职务：总裁

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情形。
记得第一次看到《大众软件》是1995年的时候，当时我在香港投资的杭州托迪斯多媒体有限公司任总经理，它是国内主要的开发面向大众的多媒体教育软件的公司。《大众软件》做为面向大众的IT媒体也自然成为了我们与广大用户接触和联系的平台，从此就结缘至今。
您目前正在玩的游戏是什么？
当然主要是自己的产品"墨香"，接下来就是"功夫online"了。不过，做了十年的游戏工作，看过试过的可就太多了。
目前业余时间最多的娱乐是什么？
现在大部分时间都在工作，偶而有机会打球锻炼一下。
目前正在读的书是什么？
历史和管理方面的书，现在在重温一下大唐盛世——《唐史演义》。
目前使用什么配置的电脑？
工作用的笔记本电脑SONY V505MCP。


Photoshop CS

出最新图形工具和出版工具套件——Adobe Creative Suite（创作力套件，简称CS），包括苹果版和PC版。这是继7月份推出Adobe Video Collection后，Adobe又一款意在抢占市场份额的套件产品。Adobe CS包含两个子版本：增值版（Premium）和标准版（Standard），售价分别为1229美元和999美元，11月份正式上市。增值版包含Photoshop CS、Illustrator CS、InDesign CS、GoLive CS、Acrobat 6.0专业版本和Version Cue，标准版包含Photoshop CS、Illustrator CS、InDesign CS和Version Cue。"
——《大众软件》2003年12月上《突破创新——Adobe Photoshop CS新特性抢先体验》

Phtoshop从没间断过更新，几乎每年定时提供新版本，而且改进都是不多不少够得上主版本号的升级。不过这次Adobe也开始大手笔了，不但改变了命名，连发布方式也改变了。如同前面所说，Adobe的套件也开始支持XML格式，不能不说XML是处处逢源。另外，由于数码行业的兴起，Photoshop也不甘落后地开发数码暗房功能，作为行业霸主还能不断进步，确实难得。


Windows Server 2003的界面与WinXP非常接近

网络篇 ONLINE

2003年中国互联网的市场总结足以让业界每个人眉开眼笑，几乎所有互联网公司都赚得盆满钵满，纳斯达克中国概念股一度出现长达21个月的上扬，领头羊网易的股价更从几十美分涨到历史高点50多美元。这种根本性转变一个重要原因，就是中国网络游戏产业的出现。

当2001年网络经济泡沫破灭之时，只有少数几个网站能够逆风飙扬，联众游戏就是其中之一，它以17万用户同时在线、2000万注册用户成为世界最大在线游戏网站，网络游戏的巨大经济潜力此时开始被人们认识。2000年6月，第一个进入中国大陆的图形网络游戏《万王之王》最终获得巨大的成功，带动了早期网络游戏市场的运营。2000年年中，市场上的网络游戏已达到十数款，呈现一片欣欣向荣的景象。但是由于早期网络游戏并没有进行良好的产业规划，很快就陷入运营的种种困境，目前可以说大部分都已退出市场或惨淡经营。



网络游戏的火爆在2003年前后达到了顶峰，2004年2月初，微软中国总裁唐骏离职后，也加入了盛大。

2001年7月，第三波戏谷代理的《龙族》上市是新一轮网络游戏热潮开始的标志，由于一些资深单机游戏厂商陆续加入，它们在单机游戏市场运作方面的经验，再加上之前上市网络游戏的运营教训，使得中国网游市场开始进入稳定成熟的发展期。待到2002年12月成都“2002年中国网络游戏产业调查报告暨网络游戏产业峰会”召开，大部分占据主要地位的网游代理商都已经崭露头角，而大量在未来发展中起推动作用的游戏也都在这段时期完成测试和准备工作。

到2003年，网络游戏市场剩下的事情就只是简单地摘取胜利果实。根据《大众软件》每年第1期公布的《中国电脑游戏产业报告》显示，2002年中国网络游戏市场市场总额达9.5亿元人民币，2003年市场总额达到34.8亿元，年增长率高达266%，而2004年的市场规模更是超过55亿元。

网络游戏造就了中国“福布斯财富排行榜上”的不少名人，更卷起国内第二次网络股纳斯达克上市浪潮，这一次准备上市的中国互联网公司已是信心满满，业绩不再是问题，问题是如何获得更多用户来创造更佳的业绩，争夺用户的门户时代再度回来。

千言万语都不能完美的表达出我们的祝福。春日里的晴空，那应该是大软永远的颜色。（天津 浅色回忆）

2004
液晶日渐强势，“补丁”亦成热点

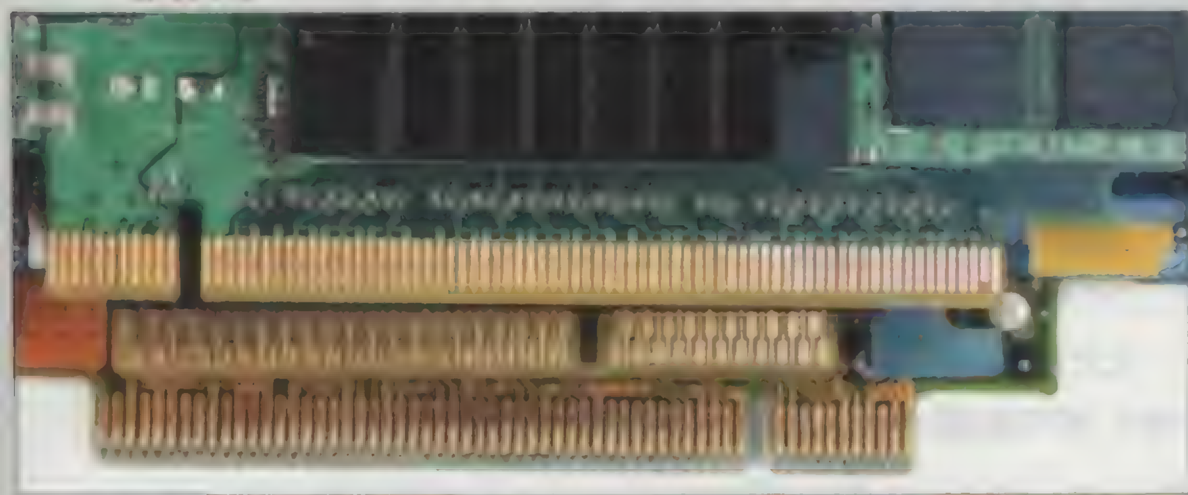


硬件篇

2000年的多媒体电脑（典型配置）
CPU： Athlon XP/闪龙2500+、Athlon64 3000+、P4/赛扬 2.4～3.0GHz
主板： Socket A接口（nForce2等芯片组）、Socket754/939接口、Socket478/LGA 775接口
内存： 512MB DDR400
硬盘： 80～160GB
显卡： RADEON 9550/9800 Pro、GeForceFX 5X00系列
光驱： 16×DVD-ROM、48×Combo或16×DVD刻录机
显示器： 17英寸纯平CRT或15英寸LCD
声卡： 板载AC'97
其他流行配件： 17英寸液晶显示器

处理器的艰苦选择

2004年，PC市场的又一次架构升级影响了用户的选购，AMD的SocketA→Socket754/939、Intel的Socket478→LGA775，处理器的抉择让很多用户伤透了脑筋。而支持LGA775处理器的i915/925芯片组则进一步火上浇油，不再支持AGP显卡，只能使用价格仍然偏高的PCI-E显卡，使得升级用户的投资进一步加大。新购机用户也不得不在性价比和升级潜力之间做出痛苦的抉择。



显卡接口多年后再次变化，从上至下分别为PCI-E、AGP 8×与PCI接口

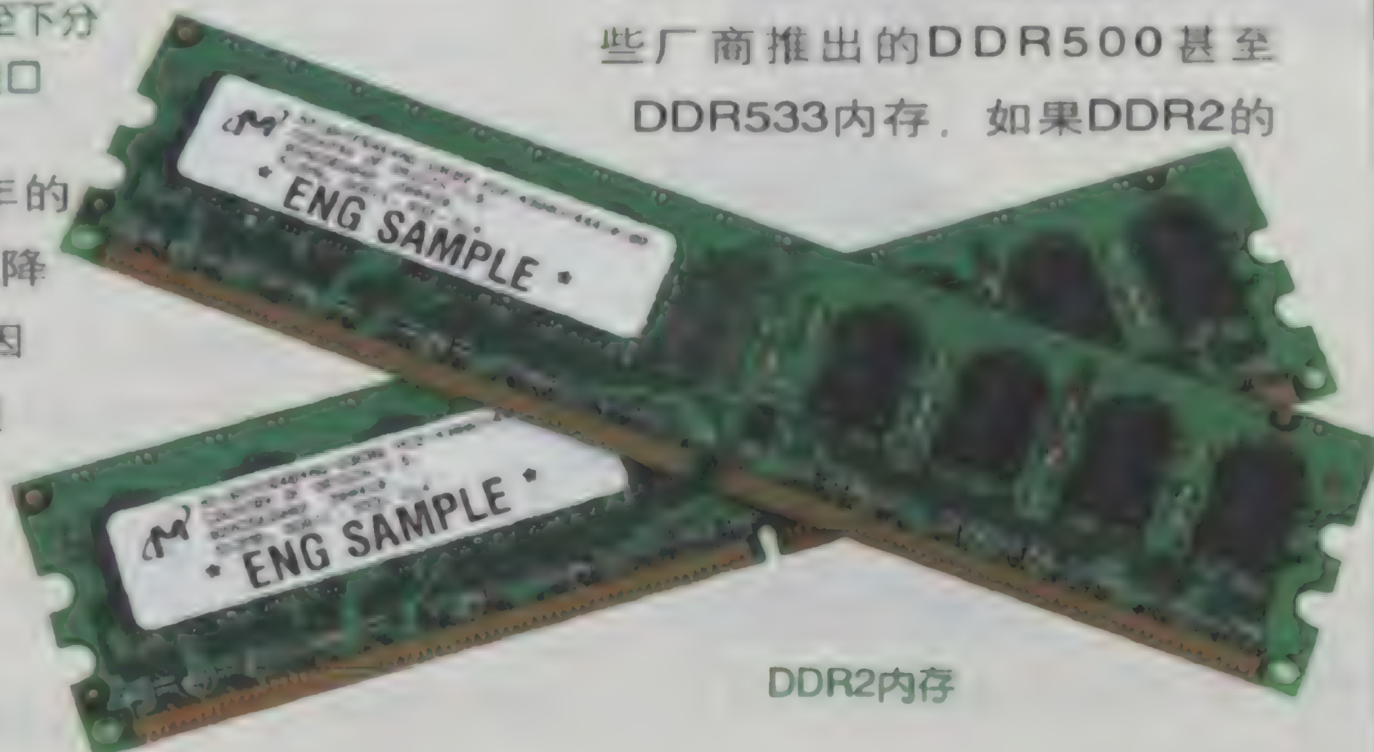
继2003年后，2004年的处理器频率增长幅度明显降低，价格也趋于稳定，因此主流处理器的变化很小。不过AMD在SocketA接口上逐渐用相对低性能的闪龙（Sempron）取代了Athlon XP，以此强追用户逐渐转向Socket754和Socket939，Athlon 64的人气逐渐提升，成为处理器市场的一个亮点。Intel则以Prescott核心的P4 E系列强力攻击市场，甚至出现过比同频P4C更低的报价，因此很快成为中高端用户的首选，但Prescott核心的发热量要高得多，所以CPU过热的报告数量又有明显增加。

芯片组也过热

在目前相对完善的过热保护措施下，处理器温度过高经常导致报警甚至死机，却较少直接烧毁。但2004年中Intel的ICH5南桥芯片却真正出现了烧毁问题，这一问题出现在晚期经过简化设计的ICH5和ICH4中，虽然最后厂商将其归罪于国内市场中大量劣质USB设备，但同样说明了相关厂商对产品安全性的考虑有一定欠缺。

DDR2

继RDRAM后，Intel又对非主流的DDR2产生了兴趣，但在我们的测试中，同样外频下DDR2和DDR的性能差距并不大，两者在响应速度和绝对带宽方面各有长处。但DDR2过高的价格影响了它的普及速度，加上AMD平台的沉默和一些厂商推出的DDR500甚至DDR533内存，如果DDR2的



DDR2内存

盼望一年后，拿着清华大学的录取通知书和第222期的大软一起细细品味！（辽宁 芊鹏）

我与《大众软件》的故事



对成功的企业来说，“细节”决定成败；
对成功的人来说，“学习、努力、方向”决定结果。
祝《大众软件》越办越精彩！
刘德建

企业： 网龙（中国）公司 天晴数码娱乐
姓名： 刘德建
职务： 董事长

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
2000年我一回国就看到《大众软件》了，当时看得很认真，相当成功的一本杂志。

您目前正在玩的游戏是什么？
主要是天晴数码娱乐自己的游戏，把自己当作玩家，重新体验，《征服》玩得最多。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
看DVD比较多。

目前正在读的书是什么？
国外的游戏策划书籍、程序开发管理的书籍比较多，很有趣。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
“91游”。

目前使用什么配置的电脑？
应该是最主流的吧，特别是显卡和显示器。我桌面上有一台SONY21寸液晶，和一台20寸的苹果液晶。



NVIDIA反复利用桥接芯片，在PCI-E和AGP接口上两面讨好

价格不能迅速下降，其市场前途仍然堪忧。

PCI-E显卡

尽管ATI和NVIDIA推出了不少PCI-E显示芯片，其中不乏性价比颇高者，但在国内市场长时间处于叫好不叫座的尴尬处境。甚至GeForce6系列和RADEON X系列的高端产品都先用AGP产品开路，然后再推出PCI-E版本；而中低端产品虽然都直接推出了PCI-E原生版本，NVIDIA却又很快通过桥接芯片推出了AGP接口型号。NVIDIA和ATI的这一代新产品受到了广泛欢迎，主要是来源于性能的跨越式提升。


8ms既出，拖影对于LCD已不再是主要问题

存储与“面子”问题

液晶显示器方面，在2004年勾起内地用户购买欲的不仅仅是产品价格的不断走低，还有性能的不断提升。在同样的价位上，入门级17英寸LCD的响应速度已达到了16ms，且12ms、8ms产品很快就替代了16ms的价位。对玩家来说，主流LCD的响应速度提升使其拖影现象变得非常不明显，已完全可代替CRT显示器。

DVD刻录机逐渐为主流市场接受则源自刻录机和盘片两者的价格降低，在《大众软件》组织2004年第21期的DVD刻录机横评时，质量较有保障的大厂盘片也仅在10元左右，一般品牌只有4～6元，接近1元/GB的价格容量比在移动存储方案中绝对具有无与伦比的优势。



2004年21期《2004 DVD烧录百科全书》

软件篇——平淡



2004年装机必备软件

主流操作系统	Windows XP SP2		
名称	发行方式	类型	一句话点评
Office 2003	商业	办公套件	延续强势
Internet Explorer	自由	网络浏览	FireFox开始对其进行挑战
Windows Media Player	共享	音频播放	在欧洲引起垄断诉讼
WinRAR	共享	数据压缩	延续强势
Nero	商业	光碟烧录	延续强势
Flashget	共享	下载工具	延续强势
金山毒霸、KV3000、瑞星	商业	杀毒工具	延续强势
PowerDVD、WinDVD	商业	媒体播放	双雄争霸
Media player Classic、RealPlayer	共享	媒体播放	必不可少的两款装机软件
Outlook、Foxmail	自由	邮件工具	Foxmail凭借新版本的发布扳回一程
QQ、MSN	共享	即时通信	QQ延续强势，MSN渐成主流
各种BT软件	自由	P2P下载	共享精神可嘉
Alcohol 120%、Daemon	共享	虚拟光驱	两款最好的虚拟光驱软件

2004年总的来说是波澜不惊的一年，事实上这种平淡只是上一年的延续。不是因为主流软件缺乏更新，而是计算机用户已经出现审美疲劳，往昔会为Winzip的版本更新欢呼雀跃，现在即使是操作系统更新又怎样？软件现有发展模式难见前路，已经走到不能不变化的时代。当然即使是极致的平淡中，也有一些让人兴奋的亮点，Google对微软领导地位的挑战，Firefox对IE新旧秩序的挑战，Ghost9放弃DOS平台对自身的挑战……让用户不至于对未来那么茫然。

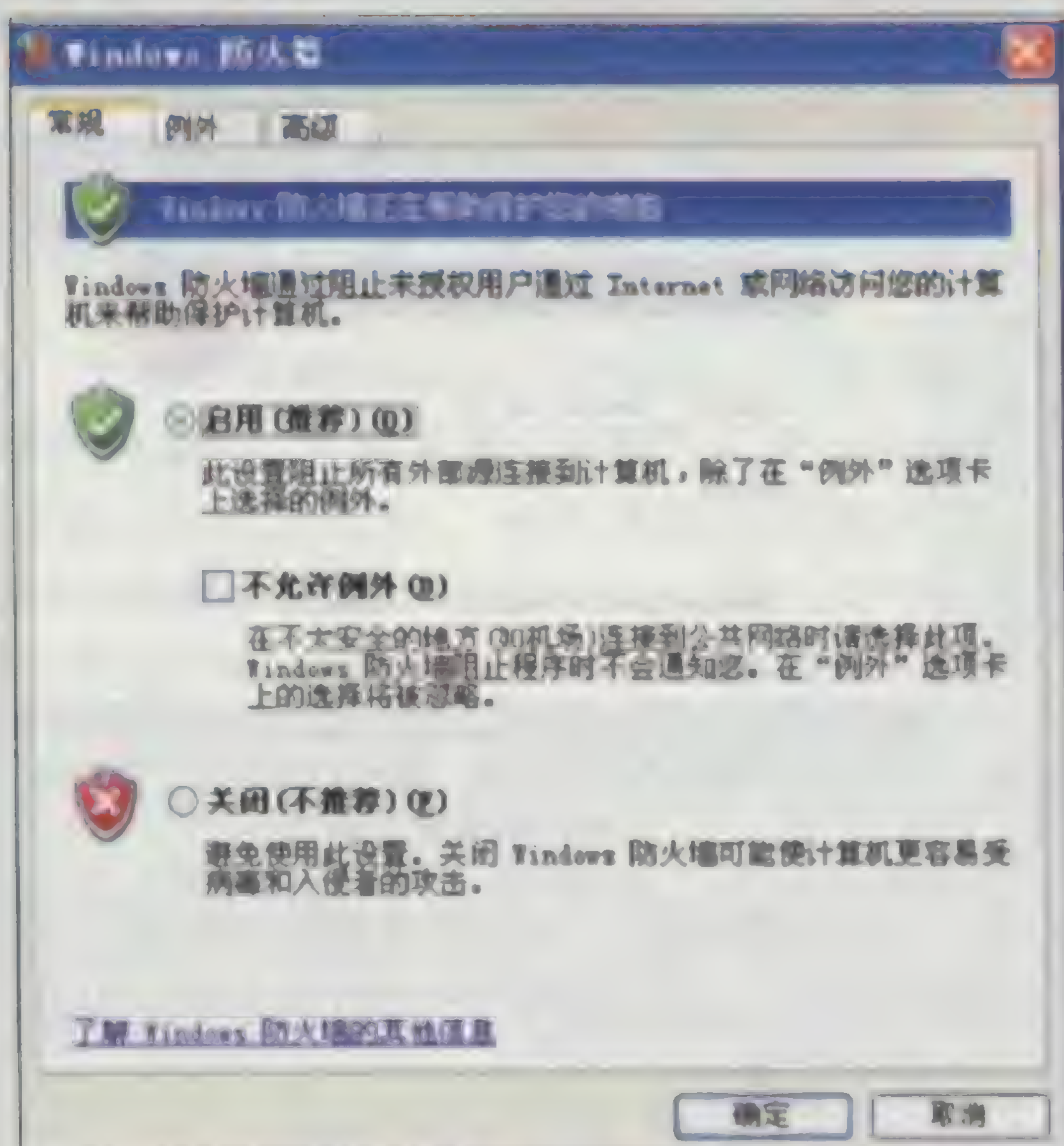
补丁成热点

“Windows XP SP2绝不同于以往的个人操作系统，微软首次以“安全”为目的设计了这个升级包，甚至不惜丧失Windows最大的优势——兼容性和易用性。这种刻意使得Windows XP SP2大幅修改了系统应用功能，甚至某些方面可以说有些矫枉过正。这意味着SP2的用户必须准备去学习、忍受、适应这种设计的改变，自己去解决许多应用上意想不到的问题，否则用户就要慎重考虑是否升级……”

——《大众软件》2004年9月下《定制自己的SP2——Windows SP2配置指南》

缝缝补补又三年，正是Windows XP自发布至2004年的真实写照。不过微软打补丁的功夫此时练得炉火纯青，每次释放的Service Pack确实都极大的提升了系统性能，某些角度看就犹如升级了全新的系统，Windows XP的Service Pack 2尤其体现了这一点。由于接连受到“冲击波”、“震荡波”等病毒的攻击，自CIH之后再度爆发全球范围内的计算机集体瘫痪事件，互联网具有的破坏性威力也暴露无遗。不过不同于CIH事件，此次病毒得手的原因主要归结于操作系统的漏洞，这当然带给微软

一生中能有几个10年，望贵刊再接再厉！众小编也要注意身体，俗话说身体是革命的本钱嘛。（江苏 fat boy）



防火墙是Windows XP SP2最重要的新特性之一

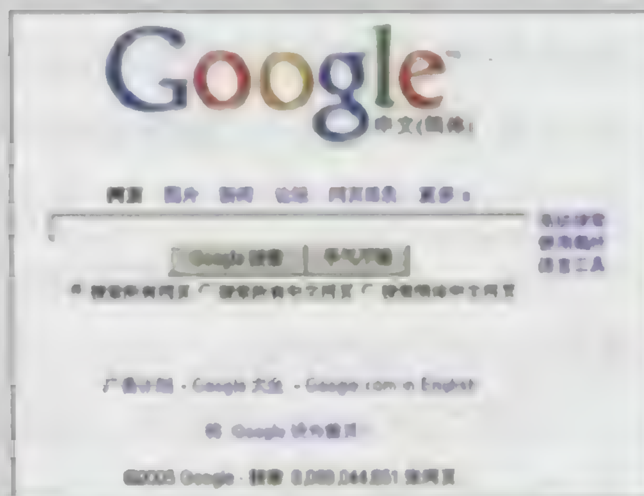
莫大的压力，也迫使Windows XP的SP2的发布一再推延。

Windows XP SP2带来的最大技术变化就是思路，微软改变以往为应用简便而舍弃安全的默认设定。可以想象这种转变所带给用户的困扰，Windows XP SP2也就难免成为有史以来最受非议的微软补丁包。

不过这一年微软最受非议的操作系统并不是Windows XP SP2，而是Windows XP Starter Edition。Windows XP SE是微软针对美国以外的非英语第三世界国家提供的廉价操作系统，是Windows XP的"瘦身版"，价格比家庭版便宜，最低售价可能为20美元，约合人民币185元左右，是微软有史以来推出的最廉价图形界面操作系统。然而微软大幅削减了Windows XP SE的功能，例如只能连接到Internet，无法连接到局域网，不能同时执行3个以上程序等等。这种举措仿佛让人回到MS-DOS单任务操作系统的时代，很难想象在有完整功能盗版选择的情况下，有多少用户会选择这样的正版？

2004年围绕Google公司周边的传闻不断，例如传说中的Google浏览器——GBrowser，Google对Mozilla基金会的扶持等等，后来被证实的就有Google Desktop Search的发布。Google Desktop Search的技术特征是在本地硬盘虚拟一个Web服务器，用户即可凭借Google成熟的Web搜索技术，快速准确地搜索存储在本地的文档资料。此前Google和微软都在极力回避否认双方的竞争，但是Google的这个动作终于踏进微软的后花园，形成对微软业界领导地位的挑战。微软迅速作出回应，推出了属于自己的MSN Desktop Search。

事实上，自从Google推出Google Toolbar大获成功，微软之后便跟在Google之后亦步亦趋，从浏览器工具栏到千兆邮箱，再到桌面搜索。虽然"以彼之道，还施彼身"是微软的奇门武功，但是一直跟在Google屁股后手忙脚乱却未能还击，显然不是业界领导者的手段风范，这不免给业界留下"微软并非强大到无懈可击"的暗示。回到桌面搜索软件本身而言，到底谁能够赢得这场战争意义颇为深远，这些软件并不可能带来直接的利益，而是要依托背后所提供的服务，将用户带向互联网络才是整个战略的核心。毕竟微软著名备忘录"互联网浪潮"已断言，互联网的代言者将成为未来业界真正的领导者。



Google出现以前，没人能预料一个网站会改变大多数人的上网习惯

Google"软件"的崛起

"如果你经常上网，那么一定知道大名鼎鼎的Google，那么你更应该知道近来风靡互联网的新名词——GMAIL！到底什么是Gmail呢？通俗的说Gmail就是Google+Mail，是由Google新近推出的基于搜索引擎的免费Web邮件系统……"

《大众软件》2004年8月上《1G诱惑》

新的浏览器大战

"这个世界始终存在其他浏览器，虽因IE垄断而一度沉寂，然而随着Mozilla FireFox PR1.0的发布，标志着它们又回到了市场。Mozilla Firefox是什么样的一个浏览器？借用FORBES网站的精彩评论，a breath of fresh air（清风一缕，沁人心脾）……不仅让人轻轻哼起随风奔跑自由是方向……"

感谢你们创造出了如此优秀的刊物，在此请接受我最诚挚的敬意！（山东 孟某）

我与《大众软件》的故事



我们信赖大软！支持大软！热爱大软！祝贺大软创刊十周年！！

刘坤

企业： 像素软件科技有限公司
姓名： 刘坤
职务： 董事长兼总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情景。

第一次接触大软是三年多以前，那时候我们正在开发《刀剑封魔录》，那时候公司规模很小，但是干劲冲天。大软很关注我们这样的小企业的，这一点很出乎我的意料，一下子给了我们六页的专题报道。很有趣的是当时我因为不满意文章对我们游戏的点评（实际上当时在我的眼中，自己开发的游戏是完美之作），曾经还写信去大软评理……之后几年中陆陆续续的跟大软接触就越来越多了。

您目前正在玩的游戏是什么？

目前玩的游戏是《半条命2》《罗马全面战争》《极品飞车》等单机游戏，网络游戏前不久测了魔兽，感觉不错。

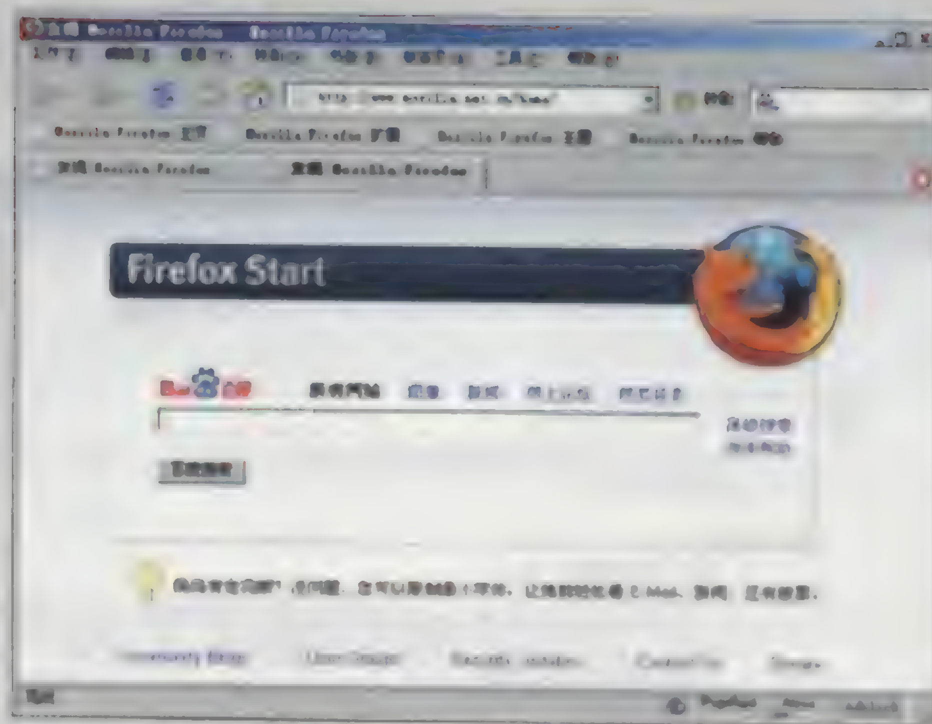
目前正在读的书是什么？

最近读的书是《江泽民传》以及一些企业管理的书。

目前使用什么配置的电脑？

我家的电脑配置比较高，显卡和内存硬盘都比较高档，主要是为了玩最新的三维游戏。公司的相对差一些，能够正常工作就好。

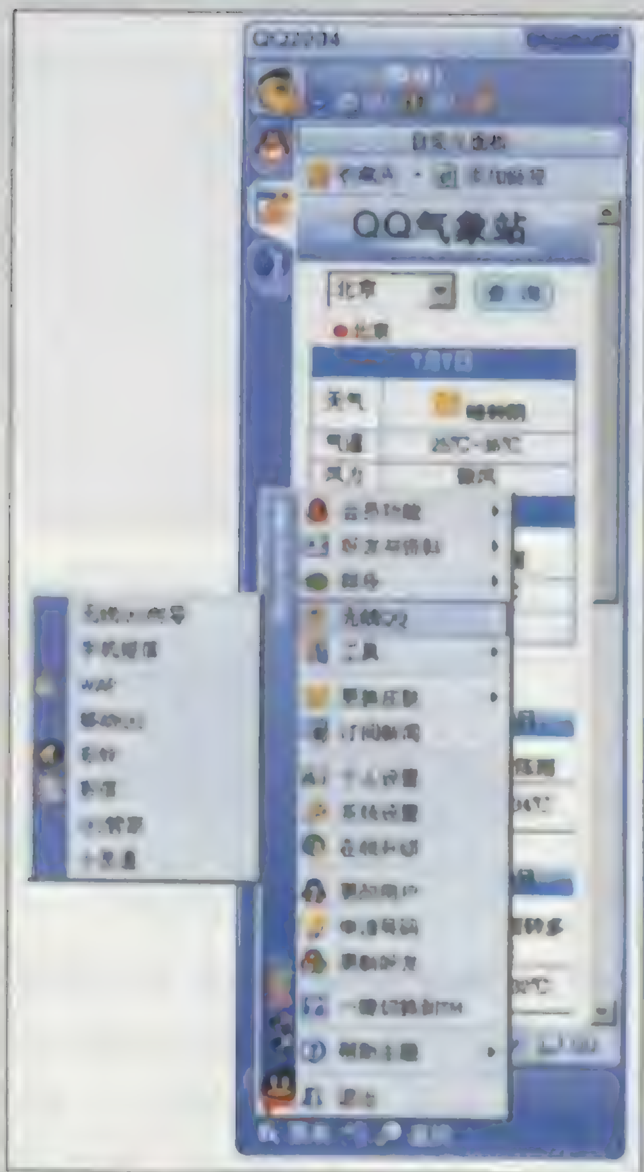
——《大众软件》2004年12月下《给IE点颜色看看——细看Mozilla Firefox》


也许你不适应这款浏览器，但Firefox确实符合国外用户的使用习惯

浏览器市场再起波澜，航海家以自由之身回归，改头换面Mozilla Firefox出击，其声势之大出人意料，甚至逼得微软不得不漏一漏IE7的消息。事实上无论兼容性还是稳定性，Firefox并不能对IE浏览器造成什么实质威胁，但重点并不在这里，事情的关键就在于计算机用户可以多一种选择。从2001年以来，IE就保持原样纹丝不动已有三年，要是放在其它任何一个领域都是孰不可忍的事情，但是偏偏IE就可以无动于衷，这就是垄断所带来的问题。

不管Friefox还是Linux，自由软件目前最重要的就是保持竞争的形态，当然在无人对市场费用投入负责的条件下，这将非常困难。于是问题又回到最初的原点，用户要获得更好更满意的服务，就不能形成一方独大的局面，虽然不能够提供金钱上的支持，但至少用户能作出市场份额的贡献，所以多多支持自由软件的最终目的，还是保障用户自身的利益。从这个角度来说，任何竞争都是技术服务进步最好的催化剂，软件市场平静得实在是太久了。

网络篇


2004版的QQ已经远不是一款简单的聊天工具

2004年，中国互联网公司如何赚钱已不成问题，而问题变成了如何能让更多网民注意到提供的内容，从而最终成为自己的消费用户。在绕了足足十年那么长的圈子后，问题又回到了最初的原点——“眼球经济”仍是盈利的保障。

2002年的中国互联网经济因为手机短信收费模式的成功而全面回暖，但是到2004年时互联网公司不再只有短信赚钱一种模式。其中的关键就在于中国互联网公司认识到，一旦解决了如何为内容服务收费，那么只要保持足够多的网络用户基数，网络游戏、网络广告、邮箱服务、搜索服务等多元化业务都能够盈利。

那么，中国互联网用户基数第一属谁？它不属于任何一个门户网站，而属于网络IM（即时通讯）工具QQ！据2004年中期的统计，QQ已经拥有3亿注册用户及同时在线峰值人数800万的惊人数字，腾讯更是极少数在2001年互联网寒冬期仍大把赚钱的公司，因为QQ正是最早捆绑手机短信的网络工具。2004年当中国网络公司纷纷准备在纳斯达克上市时，腾讯独辟蹊径在香港上市，当年市场总值达69.3107亿港元，在中国的互联网公司里排到第四位，远远抛离了三大门户网站之一的搜狐。而其网站qq.com悄无声息间从专业网站演化为事实上的门户网站，而这一切只不过是简单地借助了QQ的用户群。



IM工具成为网站用户群基数的根本保证，仅仅两年前这一切都还无法想象。QQ轻而易举的成功深深刺激了中国互联网市场，恍然大悟的门户网站都恶补式地推出各自的IM工具，不惜以各种优惠来吸引用户。其它中小网站推出的IM工具也是层出不穷，2004年可以说是IM工具大乱战之年，尚未决出的结果或许将决定中国互联网市场未来格局。

在格局已定的IM工具市场中，乱战比拼的完全是实力，真正有能力竞争的互联网公司并不多，因此当在中国IM市场上稳居第二的MSN Messenger标签加盟竞拍，爆出300万美元的加盟费用也就不足为奇。想象MSN上的标签如果能为网站带来中国网民15%的访问流量，那将是多么巨大的一笔财富。



从发现你的那天就喜欢上了你，没有你的日子只能徘徊在报刊摊前。希望有生之年能时时刻刻看到你。（天津 李思东）

路在何方？2005及未来

2005年尚未完结，它仍是一个未知之数。回首十年来的硬件发展过程，在Win98之前，主流多媒体电脑的配置与操作系统的更新换代密切相关；在PC游戏全面进入3D时代后，操作系统与游戏共同成为用户升级的主要推动力，而到WindowsXP成为主流操作系统后的几年中，系统与应用软件已不能对主流机型的性能构成威胁，游戏成为推动多媒体电脑发展（特别是显卡）的最重要的因素。

《大众软件》签约作者程鸿的DIY经历可作为一个典型：“最初鼓捣286、386无非是想把它用起来玩打字游戏TT；后来多媒体应用兴起，开始装光驱、上声霸卡，为玩‘有声音’的仙剑学会了设置config.sys；再后来是486DX、5X86、Pentium……超频、评测，接触形形色色的外设和数码产品。DIY最初只是自己动手把电脑装起来，用起来；后来意味着追求计算性能，拓展功用，而现在DIY已不再局限于PC本身，硬件性能几何级数的倍增也给用户追求个性化提供了广阔空间。”

PC软件产业发展到现在整体架构已成熟，不太可能会有革命性意义的软件突然出现。市场犹如水，至清则无鱼，如果年年只是将软件的后面加个年号，又有多少用户只为一个数字变化来买单？软件产业需要变革，也必须变革！那么软件未来发展之路在何方？面临着盗版等各种冲击，纯粹的软件又如何保证良性发展？

软件中的特殊品种——网络游戏的成功可能会给出答案，网络游戏领域泛滥的盗版私服并未阻碍它的盈利，根本原因在于网游提供的是一种服务，软件只是服务的载体，网络则是二者之间的一种媒介。当然，并非所有传统软件都能简单仿效这种成功模式，但这肯定是一种正确思路，试图成为数字娱乐中心的Windows Media Player显然就是探索者，一旦它能将娱乐、服务、网络有效结合在一起，成功也并非不可想象。而在国内，金山软件实行的《金山毒霸2005》免费下载使用、付费升级病毒库的做法，显然也是在采用这一思路。Sun公司早在上世纪80年代就提出“网络就是计算机”，这一当时看来过于超前的思想在今天看来非常自然：软件厂商不仅仅要试图卖出一份份功能更强的二进制代码，而且需要考虑结合人性化的互联网内容服务，这也许将是以后软件产业发展的方向。

经过互联网泡沫时期的股市暴涨暴跌，能不能再相信它的神奇？目前国内三大门户网站的市值已超过大多数在香港上市的红筹股，新浪和网易的市值已是红筹股旗舰企业中信泰富的1/3，中信泰富掌门人荣智健因此将十年来中国首富的称号让位给网易掌门人丁磊。与传统IT企业相比，新浪2003年的营业收入规模只有联想的1/40，但盈利却达到联想的1/4强，且市值已接近联想的80%。对一个健康的股市和一家健康的企业来说，股市市值的根基在于企业的盈利和未来的成长性，从这个基础来说中国互联网值得信任。

在中国，多媒体电脑在硬件上已经历了十年的飞速发展，操作系统与软件应用也趋于成熟，而互联网的革命还要经过5年、10年甚至更长的旅途，才会深刻地影响到中国社会生活的各个方面，最终实现基于信息对称的权益对称。目前的互联网已获得巨大成功，但对于未来而言，套用一句广告词：“成功？我才刚上路！”



我与《大众软件》的故事



用心去做游戏，用眼去看大软。
石海

企业：游戏蜗牛网络技术有限公司
姓名：石海
职务：游戏蜗牛公司总经理

[illegible]

1995年我就读到了《大众软件》，那时候我还是在创业初期，《大众软件》为后来的游戏蜗牛了解游戏产业提供了很多有效资源，在《航海世纪》开发过程中，开发人员一直也是《大众软件》的忠实读者。

您目前正在玩的游戏是什么？

《航海世纪》。

目前业余时间最喜欢的娱乐是什么？

户外运动，喜欢亲近大自然的运动，比如滑雪、游泳、高尔夫等。

目前正在读的书是什么？

《毛主席文集》《时尚旅游》。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？

各种办公软件和一些办公自动化软件。

目前使用什么配置的电脑？

CPU：Pentium D 830 3.0GHz
内存：1GB
硬盘：SCSI 36GB × 2
显卡：华硕 EAX850XT Platinum/2DHTV。

坚持办刊原则，增强技术性与实用性，客观公正地报道，评测。（湖北 陈骏）



- 初章 -

相遇 是上天注定的缘分

今生今世 宿命轮回

都不会分开···

官方网站: domo.joypark.com.cn



网星游戏乐园
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦15层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn









我们的



■策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室 King cOMMAND 壹分

数字生活

2005年数字生活体验

序言

10年之前，我们憧憬个人电脑能够给生活带来新的变化；5年之前，我们认为网络将主宰一切；时至今日，人们都说数码大潮是不可阻挡的。在过去的两三年里，数码产品迅速经历了从诞生到普及的过程。如果到现在你还认为数码时代就是把一切原有的东西数字化，就像当年CD接替磁带，再加上新奇的产品外观和小巧的体积，那就说明你落伍了。数码时代自诞生伊始便怀揣着一个宏大的梦想，将家用电器、广播、电视、个人电脑、局域网、Internet、游戏娱乐甚至是汽车、住宅、医疗等生活中所有的方方面面融合在一起，缔造新的生活——数字生活。

转回10年之前，这样的构想只能在科幻片中惊鸿一瞥。10年间个人电脑性能迅速提高，网络的触角渗入生活的每个角落，为数字家庭生活的实现奠定了坚实的基础。科技进步与成本降低共同促成所有电子产品被最大化地普及，现在我们终于有条件来实现终极数字化梦想，构建自己实实在在的数字家庭。我们可以将客厅、卧室或书房变成多媒体娱乐中心；通过遥控器像使用电视机一样使用电脑，在客厅里为朋友播放最新的DVD电影；在书房里欣赏自己喜欢的音乐；躺在卧室的床上就可以设计数字化家庭影集来与朋友和家人共享；在厨房里同遥远的亲人分享自己的烹调方法；甚至进入卫生间的时候你需要的不再是报纸，而是一台小巧的笔记本电脑……

MEDI



数字家庭工作组

由包括富士通、Gateway、惠普、Intel（英特尔）、IBM、健伍、联想、Matsushita Electric（松下）、微软、NEC CustomTechnica、诺基亚、飞利浦、三星、夏普、索尼、STMicroelectronics及Thomson等17家业界领先的消费电子、计算机和移动设备公司发起的“数字家庭工作组”（简称DHWG）是一个专门致力于简化网络消费电子、移动设备和个人电脑等设备间的数字内容共享，如数字音乐、数码照片和数字视频等非盈利性构。

数字生活网络联盟

数字生活网络联盟（DLNA）成立于2003年6月24日，其前身是DHWG，目前全球有超过700家企业加盟，其核心成员是索尼、佳能、三星、LG、TCL（Thomson）、诺基亚、松下、西门子、IBM、惠普、英特尔等19家公司，中国的成员包括方正、联想、海信、同方、华为等公司。该组织旨在建立一个基于开放的工业标准的互操作平台，并将确立技术设计规则，供企业开发数字家庭有关的产品。

闪联

2003年7月17日,由信息产业部科技司批准，以联想、TCL、康佳、海信、长城5家企业发起，7家单位共同参与的“信息设备资源共享协同服务”标准工作组正式成立(简称IGRS标准工作组),这12家单位将共同制定相应的协议规范。

e家佳

e家佳（ITopHome）全称“家庭网络标准产业联盟”，是由海尔集团、清华同方、中国网通、上海广电集团、春兰集团、长城集团、上海贝岭等7家公司发起组建。该联盟以家庭网络系统为中心，包括了电子，家电，通讯，计算机，网络运营等多领域企业，以完善的产业链形式共同搭建起家庭网络系统平台。

2005年6月28日，由“闪联”提出的《信息设备资源共享协同服务》标准(简称闪联标准)1.0版和以“e家佳”为基础的《家庭网络平台》分别正式获批成为国家推荐性行业标准。

802.11b

802.11是IEEE最初制定的一个无线局域网标准，但其速率最高只能达到2Mbps，为此IEEE又相继推出了802.11b和802.11a两个新标准。其中IEEE 802.11b使用的是开放的2.4GHz频段，带宽最高可达11Mbps，比802.11标准快5倍。

802.11a

802.11a标准是已得到广泛应用的802.11b无线联网标准的后续标准。其工作在5GHzUNII频带，物理层速率可达54Mbit/s，传输层可达25Mbps。

802.11g

802.11g其实是一种混合标准，它既能适应传统的802.11b标准，在2.4GHz频率下提供每秒11Mbit的数据传输率，也符合802.11a标准在5GHz频率下提供56Mbit/s的数据传输率，其将成为前两者的后续替代者。



我与《大众软件》的故事



作为中国发行量最大的电脑普及刊物，《大众软件》专注于新技术、新产品的普及和推广，融学习和娱乐于一体，具有长期和广泛的影响。希望今后能面向互动娱乐领域，帮助我们企业及时了解到更多权威、全面、高质量的信息，成为引领先进生产力发展潮流的主流媒介。

企业：上海盛大网络发展有限公司
姓名：陈天桥
职务：董事长兼CEO

出生年月：1973年
籍贯：浙江新昌
毕业院校：复旦大学

个人简历：
1990年于复旦大学经济系学习，并以优异的成绩提前一年完成学业，1993年被授予上海市唯一的“优秀学生干部标兵”称号。1999年创办盛大网络发展有限公司，2000年得到中华网300万美元投资。几年来，盛大先后代理运营了《传奇》《泡泡堂》《疯狂坦克》等多款网络游戏。2003年得到软银4000万美元投资的盛大在纳斯达克上市。盛大网络目前的注册用户近6000万人，同时在线人数超过60万人，实现月平均销售额数千万元，在中国拥有65%以上的市场占有率，成为中国互动娱乐产业的领军者。

保持自己特色、期待更大发展！（晶合后院 赤竹）

操控方式

Media Center的主要思路就是让用户能够像使用普通家电——电视机或者影碟机——那样来使用个人电脑，所以Media Center中的所有操作都可以通过遥控器来完成。并且这个遥控器并不是鼠标的另外形态，它没有左右键，和电视机的遥控器非常相似。因为Media Center几乎整合了传统家庭影院的所有功能，因此对遥控器也有一定的要求，为达到理想效果，应该尽量选购符合Media Center标准的产品，本文使用的是迪兰恒进的550 Pro电视卡以及其附带的遥控器。



启动电脑后，主界面与标准的XP系统几乎没有区别，但是菜单条和主题桌面都变为Media Center的风格。按下遥控器左上角的按键，即可开始使用Media Center



Media Center的主界面，这里可以通过方向键来选择菜单项目，按"ok"键确认



这个区域主要用来控制影碟播放，功能和使用方法与影碟机的遥控器非常相似



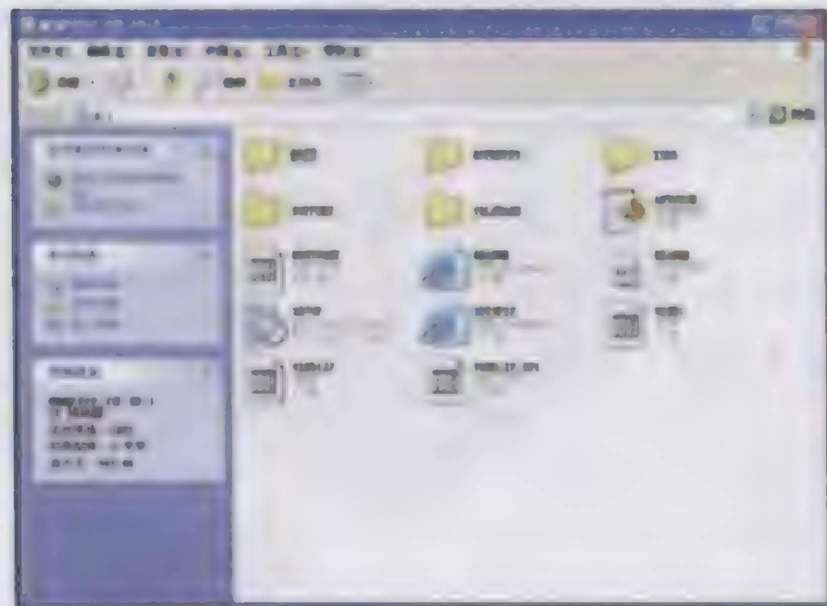
Media Center中播放多媒体文件都是通过Media Player10，通过这个区域的按键即可完成全部控制



所有的数字输入都通过遥控器的数字输入区来完成

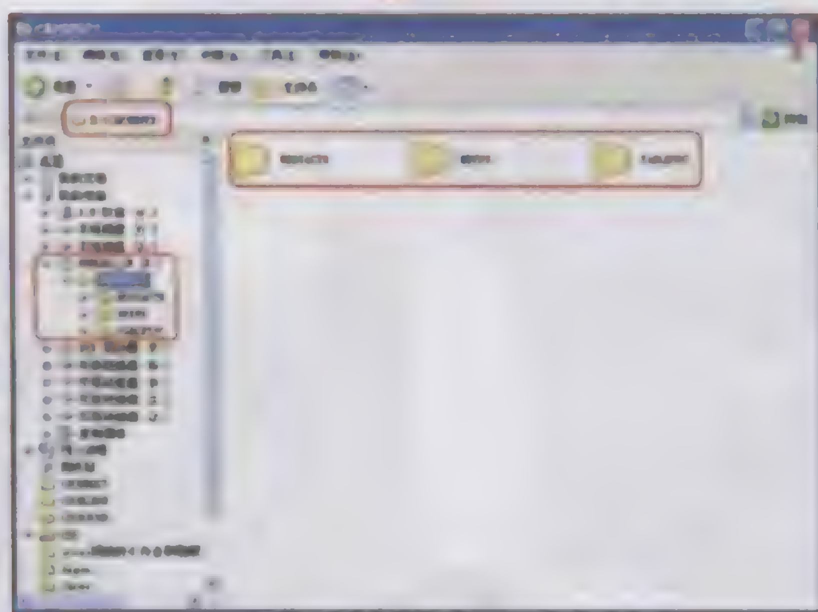
Media Center安装

Media Center特异的安装方式曾经令许多人困惑，有人说要用户手动将两张光盘整合为一张安装光盘才行，也有人说只有购买准系统，才能以厂家预先安装的方式获得Media Center，其实，这其中的一切奥秘都在cd-key上……



Media Center的安装光盘一共有2张，第一张光盘的内容和结构与标准的Windows XP Professional几乎没有区别





Media Center的一切都在第二张上





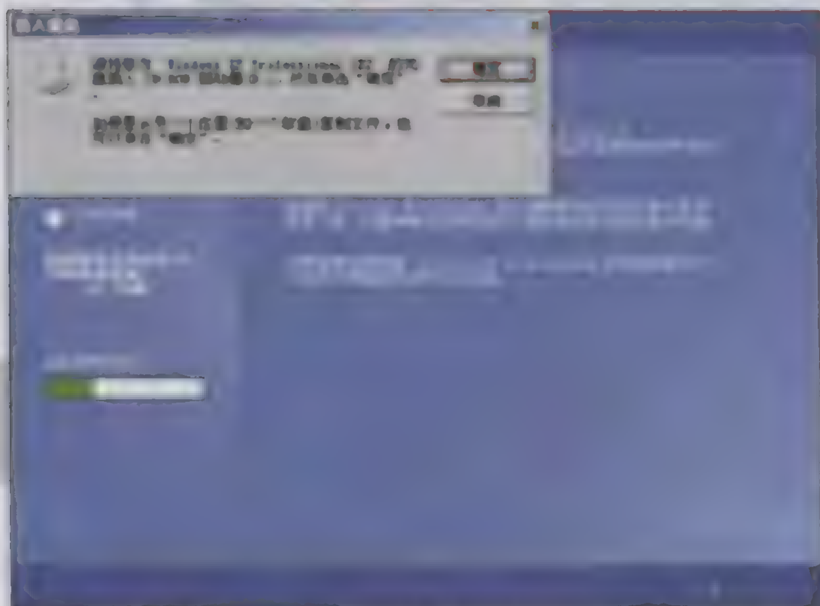
安装时先放入第一张光盘，这之后的安装界面与方法与Windows XP Professional完全相同





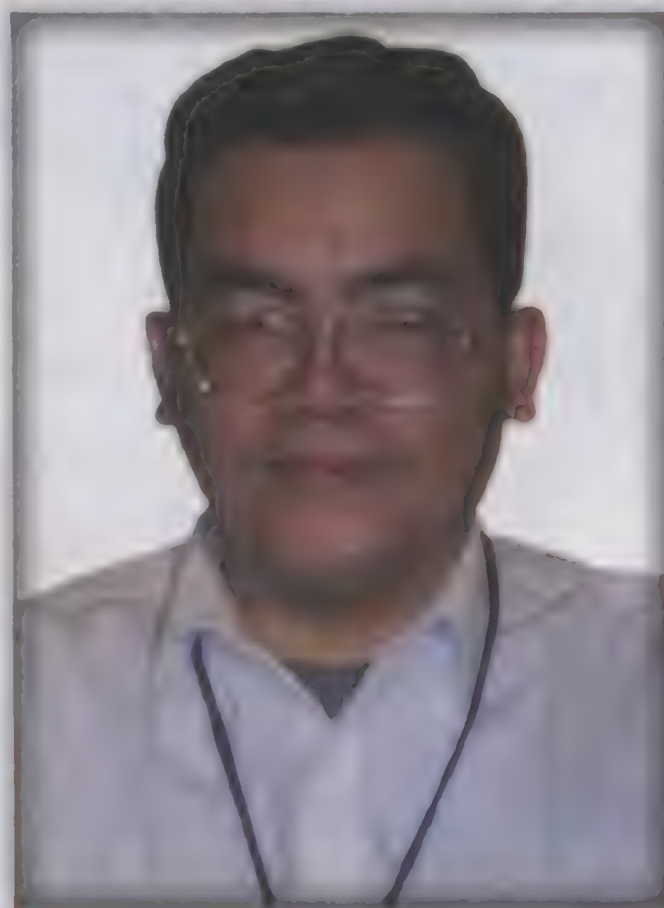
关键的一步，系统安装完毕后究竟是Windows XP Professional，还是Media Center，全靠输入的cd-key来决定，只有输入Media Center专用的cd-key才能得到Media Center系统，否则就是Windows XP Professional系统





如果输入的cd-key是正确的Media Center的cd-key，这个时候就会要求用户放入第二张安装光盘，这也标志Media Center的安装即将成功

我与《大众软件》的故事



贺大众软件十周年庆
开卷有益，开机有趣，开心有理

企业：北京游戏之星软件有限公司
姓名：傅世华
职务：总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
刚踏入游戏行业,听说是大陆第一名的游戏软件杂志。

您目前正在玩的游戏是什么？
任天狗,山脊赛车,新浪围棋。

目前业余时间最喜爱的娱乐是什么？
电子游戏。

目前正在读的书是什么？
《赢》(杰克.韦尔奇)。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
游戏软件。

目前使用什么配置的电脑？
P4。

相约200，我与大软同在。（阿花 何超）

准系统配置

准系统无疑是Media Center的最佳载体，家电化的设计思路和时尚外观，可以很好地融入用户的家居设计中。现在准系统的选择多种多样，AMD和Intel平台的产品都有，相对而言Intel平台的产品更加常见，本文采用的是硕泰克的准系统，基于Intel平台，支持LGA 775接口的P4 CPU。

华硕无线网卡WL-138G，速度快并且稳定性好，由于小板型设计，非常适合空间紧张的准系统使用

迪兰恒进的550 Pro电视卡，采用ATI最新推出的Theater 550 Pro芯片，具备12bit视频采集精度，功能非常强大，能够对Media Center提供完整的支持



Elsa Vision 410外置电视卡，是笔记本和准系统用户的良好选择

MEDIA CE



BenQ S52笔记本电脑采用了13英寸宽荧幕显示屏，并且提供良好的无线网络支持



LG LW70也是一台宽屏幕笔记本电脑，但是采用了更大的17英寸液晶显示屏，同时提供了强大的娱乐性能



华硕 WL-500G DELUXE无线网关，支持802.11b/g协议，具有很强的障碍穿透能力，即使我们将它安置在墙壁中的接线柜里，它也丝毫不受影响



SONY T26是一台仅有10英寸大小的便携式笔记本电脑，轻薄小巧，具备完善的无线网络支持



你想和我一样轻松地在阳台上击败那些喜欢正襟危坐在书房里面对着笨拙的台式机的家伙吗？那就一起来体验无线网络的快乐吧

无线娱乐

一切的一切都已经过去，所有的故事都还在继续。（晶合启程 文/E.D.K.）

我与《大众软件》的故事



诚实与勤勉应该成为你永远的伴侣，这是一本很好的电脑普及杂志，期待社会大众都能够感受到它带给大家的更开阔的视野。

企业：北京华义联合软件发展有限公司
姓名：黄博弘
职务：董事长兼总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
2000年，当华义引进国内最早的网络游戏之一《石器时代》时，《大众软件》以它专业、丰富的咨询给我留下了深刻的印象。

您目前正在玩的游戏是什么？
玩本公司的《石器时代》《天下无双》。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
户外运动，比如组队玩射击游戏。

目前正在读的书是什么？
《康熙大帝》。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
MAYA、3D MAX。

目前使用什么配置的电脑？
SONY笔记本电脑，P3处理器。

数字客厅

在拥有投影仪的数字客厅中体验超大画面游戏对战的豪快感觉，功能强大的LG LW70笔记本电脑足以成为另一个家庭影音中心



优派PJ420D投影仪为我们实现了非常棒的影院效果。我们将它隐藏在沙发后面的书架上，用对面电视机上的的空白墙壁充当幕布，晚上观看影片的效果非常好。通过与D-Link DSM320RD连接，可以用无线的方式接收我们的Media Center传递的视频信号并播放

J420D在晚上为我们带来电影院般的
视感受，笔记本电脑将成为未来数字
庭的核心

D-Link DSM320RD与优派无线视觉网关（Wireless Media Gateway）的组合，可以随时将来自网络或者有线电视的各种节目存储下来，并且发送给各种设备。类似这样的产品将是除了Media Center以外的另一数字家庭核心。



我与《大众软件》的故事



总有一种精神让我们更加努力！

企业：目标软件
姓名：张淳
职务：总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。
想想目标和大软并肩走来，已经十年了。第一次接触大软的时候，杂志创刊，目标也刚成立，现在回想起来确实无限感慨！

您目前正在玩的游戏是什么？ 工作比较忙，基本没时间玩了，偶尔会试玩自己的游戏，现在正在玩的是《傲世OL》。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
时间允许，会做一些运动，比较喜欢羽毛球，另外有时会到户外走走。

目前正在读的书是什么？
目前正在读一些商业管理方面的书。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
各种办公软件都会用到。

目前使用什么配置的电脑？
现在电脑是双至强的配置，最近比较喜欢数码产品。

无线&无限

Apple推出的Airport Express是一个令人惊喜的小玩意，只比普通香烟盒大一点，或者说和iBook的电源适配器差不多大小，但是却能够同时支持10个无线客户端，以及一个USB设备，比如打印机。最独特的是Airport Express可以连接一套多媒体音箱，你说这样有什么用？我来告诉你，你可以带着它到处走，随时都能方便地构建无线局域网，并且它能够与其他厂家的无线AP和睦相处，共同工作。因为小，就能够藏在各种地方，我们尝试将它放在吊灯的灯罩里，它一样能正常工作。放在阳台上，顺便连接一对小音箱，就可以懒洋洋地晒着太阳，同时遥控准系统播放一段同样懒洋洋的Bassa Nova音乐。有些人喜欢在浴室里听音乐，或者是洗澡的时候也不想错过正在直播的体育比赛，有了Airport Express就不用担心会因为电视音量过大而影响他人了，带它进入浴室，找个不会淋湿的插座，然后怎么做还用我多说吗……



主人自制的红色绢布灯罩，我们曾经把轻巧的Airport Express放在里面



华硕 WL-500G DELUXE的“藏身之所”，它与灯罩里的Airport Express配合默契

MEDIACE

Airport Express插入电源插座就可以正常工作，在浴室里也不例外

Airport Express可以连接一个USB设备，比如打印机

Airport Express和客厅中的准系统协调配合将无线网络拓展到阳台上

我与《大众软件》的故事



十年磨一剑
大众永相传
姚壮宪

企业：网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
姓名：姚壮宪
职务：总经理

您第一次听说或接触到《大众软件》是什么时候？请用两句话回忆一下当时的情况。

第一次接触大概是在1997年，那时候我还在台湾，听说我们的游戏《仙剑奇侠传》在大陆玩家这里排名第一，于是便询问是哪里的排名，接着就知道了《大众软件》的名字，也知道了《大众软件》在整个玩家群体或者所有电脑爱好者心目中的重要位置。

您目前正在玩的游戏是什么？

当然是我们马上就要全面推出的《轩辕二——飞天历险》了。

目前业余时间最多的娱乐是什么？

上上网，看看书。

目前正在读的书是什么？

读得比较多的是国外的游戏开发杂志。

除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？

最喜欢用的软件除了IE或许就是OUTLOOK了。

目前使用什么配置的电脑？

电脑是IBM的T41。

门禁&监控



D-Link DCS-5300G被设计用于门禁监控系统，将它安放在门口便于观察的位置，就可以充当一个无线的“猫眼”了。不同的是，这个“猫眼”可以通过家里的电视机、投影仪或者个人电脑上的显示器随时显示门口的情况，并且能够在电脑里或者网络存储器中记录下来访者的动态影象，这样即使外出归来，也能够知道有谁来拜访过你







DCS-3220G同样也是一台基于无线标准的摄像设备，由于没有云台，相对来说较DCS-5300G要简单，价格也易于接受，但是只能对固定画面范围进行监控。照看小孩子恐怕是最累人的事情了，你可以将DCS-5300G架设在孩子的床边，自己在其他房间处理工作或者上网，孩子睡醒或者哭泣时，它会第一时间通过无线网络将情况反映在你的显示设备上。有了DCS-5300G，你就可以从原本必须一直守在边上的事情中解脱出来，当然如果你愿意，也可以让它帮你盯着锅里的粥……





数字家庭当然不能只有娱乐，通信、安全和更便捷地了解所有信息也是数字家庭的重要组成部分，虽然目前我们还不能拥有真正意义上的智能房屋，但是以现有的条件，我们也能初步实现智能房屋的部分主要功能。在这里，我们采用了D-Link推出的针对数字家庭的一系列通信与信息监控产品，这同时也是目前市场上比较完善的一套方案。

VoIP一直是非常热门的话题，通过互联网就可以与任何人进行视频电话交流，称之为"天涯若比邻"一点也不夸张。但是为了打电话就要启动电脑，或者没电脑就不能"若比邻"，总是令人很不爽。DVC-2000 i2eye是D-Link针对视讯应用推出一款集实用和简单于一体的VoIP产品，只要将它连接到互联网，就可以像使用传统电话那样与远方的亲朋通讯，宽大的液晶显示屏能够显示对方的形容，而你的样子也会通过屏幕上方摄像头传递过去





网络视频电话

我与《大众软件》的故事



祝
《大众软件》
十周年
生日快乐！
Square Enix 中国
本多圭司
2005.6.30

企业：史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司
姓名：本多圭司
职务：董事长
个人经历：曾任日本ENIX公司社长兼公司首席运营官、网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司董事长、SQUARE ENIX公司执行副社长。

您目前正在玩的游戏是什么？
《勇者斗恶龙8》。
目前业余时间最多的娱乐是什么？
玩电子游戏。
除操作系统外，目前最喜欢使用的软件是什么？
各种商务软件。
目前使用什么配置的电脑？
东芝 Portege S100。

未来展望

决战厅堂
未来的数字家庭

未来的数字家庭将是什么样的？根据各厂家的发展计划和今年部分展会上透露的内容，我们基本可以描绘出未来2～3年间数字家庭的轮廓。



随着个人电脑与家用电器、能源系统甚至是住宅本身在互联、互通上的不断进步，数字家庭将以住宅的整体形象出现。在德国莱比锡大街和威廉大街的拐角处，就坐落着这样的一幢数字化住宅——T-Com-House。T-Com-House由大量的玻璃、一些木质材料构成，内部采用当前流行的相互穿通的房间结构，不同功用的房间采用不同的颜色涂装：红色的客厅——象征能量和动力，蓝色的卧室——可以降低血压，粉色的——让人紧张兴奋的健身房。



T-Com-House的设计者表示，T-Com-House最吸引人的是每一个居住者都可以按照自己的心情，随心所欲地调整房间环境。例如，在某个需要浪漫情调的夜晚，居住者可以通过专用的控制旋钮让T-Com-House“工作在浪漫的主题下”，房间四周所分布的灯会发出朦胧的光，房间内的环绕音响设备中会传来悦耳的音乐，墙上的大显示屏上将会来回闪动着互相交错的微红色图形……当你决定通过网络观看最新的好莱坞大片时，T-Com-House会自动打开环绕声音响系统，拉上窗帘，将室内的光线调整得和电影院一样……





T-Com-House的居住者可以在室外使用类似PDA的专用掌上控制系统，通过无线网络控制房屋中的电器与设施，甚至控制房门的闭锁状态。当你不知道该吃什么才好的时候，可以通过厨房中的显示屏，跟着烹饪专家的示范烹制各种美妙的菜肴。当然，如果有搞不清楚的调味品，也可以让这个显示器充当视频电话，去问问经验丰富的老妈。



当有人来拜访你的时候，门口的专用显示器上还会显示你当前的状态——这个设计的灵感似乎来自于即时通信软件——你可以告诉客人你已经外出、或者在单位，或者在睡懒觉。客人则可以通过手写输入系统在这里给你留言，也许是来催你还上个月向他借的啤酒钱……

结语

尽管目前数字家庭的标准尚未统一，但是我们认为消费者也无须过多忧虑，毕竟数字家庭的关键技术是相同的或是可以相互兼容的，比如说个人电脑平台、准系统、无线网络标准、电视节目制式等。而且即便是不同厂家生产的设备，在兼容性上也做得很好，本次体验中我们混合使用来自华硕、D-Link甚至是Apple的无线网关和无线网卡产品，没有发现任何的冲突，而Sony、BenQ、LG的笔记本与硕泰克的准系统之间的通信也很顺畅，多头显示时针对不同制式的信号源，优派PJ402D投影仪和电视机、液晶显示器的配合同样令人满意。

本次体验的整套方案造价在人民币25 000元上下，这个价格尽管还是比较高，但是我们认为购买新房装修的消费者已经可以考虑，毕竟这套数字家庭计划可以替代传统的电视机、影碟机等传统家电，如果不考虑投影仪的话，折算下来价格还能更低。对于普通的消费者，基本上取己所需即可，灵活搭配才是最好的方式。

在将来，个人电脑、无线网络、家用电器、通讯通信、能源、房地产、汽车产业、服务业等各行各业都将被融入数字家庭，一场厅堂决战即将开始。

- 2005年7月，同为“闪联”主要成员的中国两家家电巨头海信和TCL同英特尔签订共同推广数字家庭计划的协议。
- 2005年6月，由“闪联”提出的《信息设备资源共享协同服务》标准(简称闪联标准)1.0版和以“e家佳”为基础的《家庭网络平台》分别正式获批成为国家推荐性行业标准。
- 2004年10月，微软公司发布Windows XP Media Center Edition 2005。
- 2004年7月，由海尔集团、清华同方、中国网通、上海广电集团、春兰集团、长城集团、上海贝岭等7家公司发起组建家庭网络标准产业联盟——ITopHome（e家佳）。
- 2003年10月，微软公司正式发布了新款Media Center Edition 2004操作系统。
- 2003年9月，在美国举行的英特尔信息技术峰会上，英特尔公司展示了联合Gateway等公司开发的LCD媒体中心、数字机顶盒参考设计，以及数字媒体适配器等。
- 2003年7月，由信息产业部牵头，联想和TCL、康佳、海信、长城等5家厂商联合发起组建了“闪联”标准工作组（IGRS），共同推动中国个人信息终端的关联应用。
- 2003年6月，Intel、IBM、联想、微软等17家业界领先的消费电子、计算机和移动设备公司发起的“数字家庭工作组”宣布成立，联想成为该工作组唯一一家国内厂商。
- 2002年8月，联想集团和万通地产在北京签署了数字家庭战略合作协议，这是中国数字家庭产品迈出实验室的第一步。
- 2001年11月，联想发布第一代家庭数码港电脑产品。
- 2001年6月，联想在江城武汉推出“.HOME”策略。
- 2000年5月，清华同方推出“数字家园”战略。
- 1999年3月，北京凯思集团推出以自主版权的操作系统“Hopen”为核心的“女娲计划”。

微软的维纳斯计划主要包括以下8个方面：

1.开发基于Windows CE的维纳斯预制平台。
2.系统集成商(SI)提供基于维纳斯预制平台终端产品硬件方案。
3.OEM生产销售基于维纳斯预制平台的终端产品，暂称维纳斯设备。
4.ISV基于维纳斯SDK、或其他第三方软件工具商的工具为维纳斯设备开发应用软件。在这里包括开发基于WWW网页的电子出版物，和开发基于维纳斯设备的C/S或Internet应用解决方案。
5.ICP为维纳斯设备提供基于电视的网页内容，他们也可将这些内容制作为电子出版物(光盘)。
6.ISP为维纳斯用户提供互联网接入服务。
7.第三方软件工具商为ISV开发维纳斯应用提供更多工具，例如多媒体制作工具。
8.IHV开发与维纳斯设备配合的外设产品。

- 1999年3月，比尔·盖茨到中国推广“维纳斯计划”，“数字家庭”概念在国内空前受到关注。
- 1995年3月，国家科委正式批准启动了国家首批重大科技产业工程项目——“2000年小康型城乡住宅科技产业工程”，其中便包含数字家庭的内容。
- 20世纪90年代初，数字家庭（智慧屋Smart-Home）由美国人第一次提出，其含义是借助信息和通信技术（ICT），对住宅中的各种通信、家电、安保设备进行监视、控制与管理。

发展历程

我与《大众软件》的故事



谋事在人 人定胜天

王俊博

企业：台湾智冠科技股份有限公司
姓名：王俊博
职务：台湾智冠科技股份有限公司董事长兼总经理
个人简历：王俊博，被誉为台湾游戏之父，目前担任台湾智冠科技股份有限公司董事长兼总经理、中华网龙股份有限公司总经理、游戏新干线科技股份有限公司董事长兼总经理、高雄市资讯发展委员会委员，以及IA联盟Game Console（游戏机）SIG共同召集人。

您经常阅读《大众软件》吗？
是的，很早以前就经常看。

您目前正在玩的游戏是什么？
《魔兽世界》。

目前业余时间最多的娱乐是什么？
打高尔夫球。

目前正在读的书是什么？
一些商务管理书籍。

成长

大众软件10年的历史是由无数个片段组成的，每个片段都是一个阅读的瞬间，也许是在书报亭的边上，也许是在办公室的走廊，也许是在去学校的路上，无数个瞬间组成了这10年。我们珍惜，记忆，并心怀感激，对于你和我们在一起的每一个瞬间。

《大众软件》黑暗


我是喜欢计划的人，每一天日程表上都排得满满的，如果有一件事情突然发生，我会手足无措。这个习惯是大软培养的。记不得什么时候开始将（大众软件）直呼为大软，后来更省略为"DR"（大软每个字的汉语拼音里第一个字母）。当年同进大软的人大都已经离开，各奔自己喜欢去的方向，我还留在这里。想想，这是生命的缘分吧。已经在这个环境中生出根芽，一草一木都说得出故事来，更无需质疑对朝夕相处的同事的感情……然而，真正让我理解并喜爱这份工作的，是你们——我亲爱的读者们。我没有见过你们，但你们会写信给我——那些写在作业纸、公文便笺甚至面巾纸上的信，无论工整还是潦草，都让我欣喜，让我感受到你们对我的信任和支持。我听得到自己的成长，在骨髓里蔓动着一种我们叫做成熟的精神力量。10年以来，"读编往来"一直关切着读者您的成长，也从您的成长中汲取成长的力量。10年之间，幸运的是我们都已经长大。

林晓

 做给别人看很简单，做给自己看却很难。希望大软永远自信地走下去，我们这些老朋友永远支持你！（天津 魏孝通）

"寻找大软同路人"系列活动之二

谁是《大众软件》完全收藏者？


辽宁齐斌的收藏

《大众软件》从1995年创刊号到本期杂志，十载风雨世事变迁，193本软件与游戏的故事，承载着的不仅仅是知识与信息，还有中国IT业的10年历史。我们和读者您一起目睹、经历、怀想。193本《大众软件》摞在一起，该是多么丰盛的精神盛宴，那您是否将这场盛宴的美味，一直延续到今天？

"寻找大软同路人"系列活动之一的"谁是《大众软件》完全收藏者"，在2005年4月15日到6月15日的活动时间中，收到了上百封读者的来信。可惜，来信中没有收藏了《大众软件》已出版的全部杂志以及周边产品（包括光盘、合订本、图书）的读者。不过，就算是编辑部也没能将这10年来杂志全部的出版物收集齐全，搬家中遗失了一些，来编辑部参观的人带走了一些……唉，都遗憾的。

得到《大众软件》杂志收藏奖的读者有：

福建 祁雪彰　上海 李宁远　北京 杨 东　辽宁 王 东　辽宁 齐 斌　四川 刘 宇　北京 沈 悦
北京 刘 巍　山西 张 强　湖北 陈 骏　天津 吴 蔚　安徽 李强军　河南 曹 明

林晓：这份《大众软件》Fans测试问题你能答对多少呢？不过，只要你通过我们的杂志学习到了电脑知识，忘记了杂志也没什么。

《大众软件》Fans测试问题及答案

1 在《大众软件》创刊号的编辑部报告中，详细阐明了《大众软件》的创刊宗旨和目的。（错。）

2 《仙剑奇侠传》的攻略发表在《大众软件》1995年的第5期杂志上。（错，该攻略发表在1995年的10月号总第3期大软上。

3 《大众软件》CD于1998年诞生，到2002年改版，其间共出版了48期。（错，在1996年诞生。）

4 在《大众软件》的资深编辑中，《攻城略地》编辑Cross是资格最老的一位，他还曾经是《大众软件》的封面人物。（对，Cross在《大众软件》8周年也就是总第131期上做了一回封面人物。）

5 从1996年01期开始，《大众软件》上就出现了硬件栏目。（错，大软在1995年就设置了硬件栏目。）

6 2001年1月开始，《大众软件》成立了自己的记者组，有了专职记者。第一任记者组的组长是辰烽。（错，其实记者组正式成立是在2000年的秋天，但在杂志上出现"专题记者"几个字却是2001年的第5期即3月上的杂志目录中。第一任记者组的组长是辰烽，也就是后来的King。）

7 为了庆祝《大众软件》创刊三周年，我们制作了32开本的《电脑游戏精选》。（错，应该是16开本的《TOP 100电脑游戏精选》。）

8 从2001年开始，《大众软件》杂志每年都要制作《中国电脑游戏产业报告》，记录中国电脑游戏的历史。（对，我们的游戏产业报告是从2001年开始报道，在次年年初的杂志上公布。到2005年，已经公布了4期《中国电脑游戏产业报告》，成为反映中国电脑游戏产业的一份重要报告。）

9 《100+100》是《大众软件》制作的一本游戏攻略精华本。（对，这个精华本是为大软100期制作的，意义非凡。）

10 2000年，《大众软件》推出了总第100期特别号，各个栏目都提供了精彩的文章。（错，100期特别号是2001年的第11期。）

11 1999年，《大众软件》由月刊改为半月刊，单期杂志零售价为5.5元。（错，1999年改成半月刊的时候，大软单期杂志零售价为5.0元。）

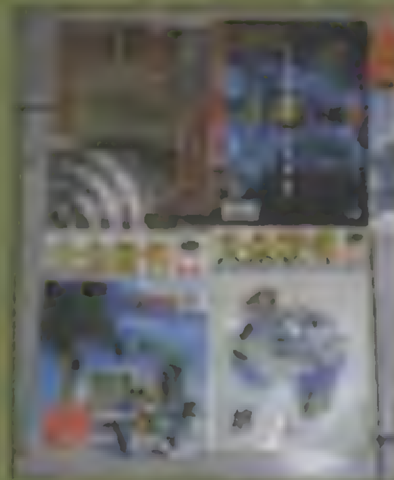
12 《大众软件》编辑部现有栏目编辑10人，专题记者7人。（错，目前只有9位编辑，负责17个栏目的采编工作。新闻与专题栏目由7位专题记者负责。）

辽宁 齐斌

说起和大软的缘份还得从我大学四年级说起。1995年大四刚开学，我在校内书亭中发现了大软的创刊号，从此便迷上了大软，一直将大软收藏。中间也通过邮局订阅过大软，但是由于邮局递送的时间有些延迟，有时候路过书亭看到大软已经出版了就忍不住先买了。现在我收藏的大软里不少都有2本一样的。毕业后我分配到本地国税局工作，有时候工作比较忙忘买大软了。记得我曾经为了一本大软走遍了锦州的各大书亭、书店，最后通过一个特别熟的书亭老板帮忙才买到。现在我基本都在单位旁边的书亭购买，我到书亭都不用跟书亭老板说买什么，书亭老板直接就会拿新出的大软给我。还有一期我也是忘记买了，找了很久都没买到，后来在一位同事手里发现了，我跟他磨了好久才将这本大软要来。1997年某出版社出版了一期盗版大软，我买到当时就发现这本大软是假的——画版上错误百出，文章基本上都是从别的杂志上剽窃来的。这说明了大软的影响力。这本大软出版史上（恐怕也是国内期刊史上少有的）唯一的盗版也被我收藏起来。每次当我将大软买回来，单位同事好几个人抢着先看，基本上我都是等他们看完了才能将大软拿回家仔细阅读。

回忆收藏大软的这10年，大软的内容、文章质量、印刷质量、人员素质都有了质的飞跃。我是学计算机的，所以对大软中实用软件、应用心得、问题交流等栏目非常感兴趣。10年来通过大软我学到了很多从前在学校书本上学不到的知识，感谢大软给我的生活学习带来这么多的帮助。祝大软杂志蒸蒸日上，十周岁生日快乐，祝全体大软工作人员身体健康，创作出更多更好的文章！

北京 杨东



我是大软的忠实读者，我接触大软时已参加工作一年（我是搞软件开发工作的，1994年毕业），第一次接触就让我深深地喜欢上这本杂志。我看到这次的活动非常感兴趣，于是借了同事的数码相机，拍下了我收藏的大软照片。我参加这次活动不是为了奖品，而是想让你们知道，有我这样的读者默默地支持你们，希望你们把这本杂志越办越好。



北京杨东收藏的大软

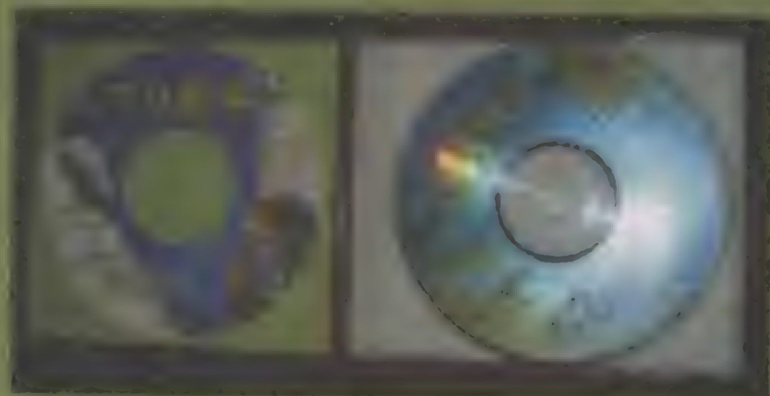


辽宁齐斌拥有的全套大软加增刊

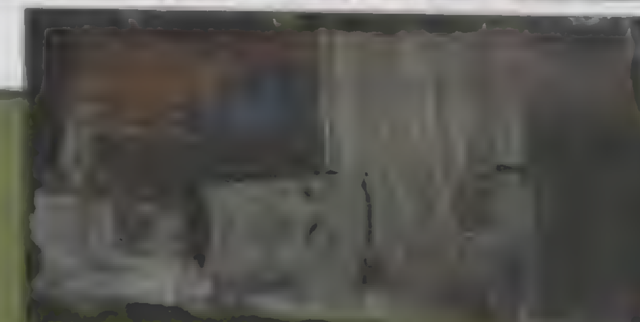
《大众软件》完全收藏者

读者

河南 曹明



因为我工作很忙，书又多，乱堆乱放，好不容易才把《大众软件》杂志找全。我同学1995年10月买的486电脑，我陪着去打游戏，当时郭超给我推荐一本杂志叫《大众软件》，上面有游戏攻略，郭超买了一本创刊号，我也买了一本，看着觉得很好，就一直买了下来。后来郭超的创刊号也被我要了过来，因为我的那本有些旧了。我一共有3本大软的创刊号，它们是我的骄傲。早期杂志我比较熟悉的编辑和作者有李鹏和一兵，现在只对林晓熟悉了。祝大软编辑们工作愉快。



北京[illegible]收藏的大软



四川[illegible]和他的大软收藏



湖北[illegible]的部分大软

安徽 李强军

1995年我买第一本《大众软件》时才上小学五年级呢。当时购买创刊号的主要原因是为了看杂志上《三国志IV》的攻略，因为我对三国方面的游戏非常感兴趣，而且创刊号的封底有一张我最喜欢的三国人物的漫画——赵云！所以我当然掏钱购买啦，虽然4.8元对当时的我可是一笔不小的数目。

我今年20岁，大软陪伴我度过了童年、少年的美好时光，使我掌握了和电脑有关的大量知识，现在只要同学或者朋友在电脑方面遇到问题一般都会找我，而我基本上能很好地帮助他们解决问题，这都是我长期阅读大软的收获。祝大软生日快乐，以后我会继续支持大软的！





 现在的大软已是一种文化的体现、叫做大软文化吧——理性、专业、自然、求真、幽默、体现在每期杂志中。（天津 王毅飞）

编辑

应用软件组的编辑们

栏目编辑 电子土豆

原名：答笛
曾用名：Darwin
笔名由来：土豆贴近性格，电子对应职业。
来历：生长于长江之滨、千湖之省，经历梅雨与酷暑二十余载，对水有着自然的亲切感。
常用的签名档：老老实实做人，踏踏实实做事。
宠物：20年前为小鸡，10年前是小猫，如今又是小"机"。
音乐爱好：即使是听过数十遍的歌曲，也常常不知道其作曲和歌手；对土豆这等俗人来说，音乐只是放松心情的方式，无所谓流派、类型、歌手，好听、有感觉就行。
最遗憾的事情：大学里没有多读书。
期望：简单而和谐的生活，就像达·芬奇说的那样，最复杂的问题莫过于把一切变得简单。
投稿信箱：darwin@popsoft.com.cn

栏目编辑 林晓

笔名来历：取自"晓来谁染霜林醉"，喜欢早晨的森林。
最梦想的事：做登上月球的中国宇航员。
最爱动物：见到猫科动物就走不动路。网上所有ID都与猫相关，被网友叫做猫姐姐。(呵呵，星尘小心你的老鼠。)
最大问题：记忆力随着对电脑的熟悉程度而每况愈下……
业余时间：读书，码点关于科幻的文字。
投稿信箱：linxiao@popsoft.com.cn

栏目编辑 星尘

投稿信箱：stardust@popsoft.com.cn
首先声明，本人不喜欢任何八卦，尤其是被林晓姐姐逼着交待自己的八卦……
笔名来历：星际间的一粒尘埃，渺小但自由。
最喜欢的事：看书、旅游。
来大软的理由：见到风行水的时候发现他很像我一个老师，鉴于该老师与我颇谈得来，我就来了。其实还有一点是我终于遇到比我还瘦还轻的男性了，在这里能找到点自尊。(风行水：什么！#%¥……)
宠物：不养，要养就养土拨鼠。
屏保倾向：神秘类。
音乐：light Music，偶尔也来点摇滚。
偶像：本来我不是追星族，但发哥实在是太酷了，中毒了。
口头禅：（无奈地）好吧，就算是吧……
最遗憾的事：浪费了大学4年青春时光，现在是老大徒伤悲，唉！（土豆：小样，在我们面前敢说自己老。）

栏目编辑 Artec

投稿信箱：artec@popsoft.com.cn
我没什么八卦可说，就说我的猫猫吧。猫名：李小米，乃"蹦极"型运动猫。
性别：男。
种族：中国原装土猫。
年龄：刚进入青少年逆反期。
最爱吃所有好吃的。最爱喝Artec杯子里的东西。

栏目编辑 Say

笔名由来：曾用笔名蓝星……起个名字还需要理由吗？
宠物：不养。
屏保倾向：不用。
饮食习惯：典型肉食动物。
爱好：看书、逛书店、玩电脑游戏。
口头禅：快干活（当责编时说得最多）。
喜欢音乐：除了流行的，其他都喜欢。
投稿信箱：say@popsoft.com.cn

希望大软能够健康成长，并不断创造奇迹。(晶合后院 星使)

娱乐软件组的编辑们

栏目编辑 大漠小虾

笔名由来：大学时代每晚卧谈会的成果，皆因我来自中国西北部，不戴眼镜会有点“虾”。卧谈会的其他成果有傲气飞狼、冷面魔刹、足球先生、笑傲江湖等等奇怪的称谓……

爱好：最近沉迷在WoW的网瘾中（8神经的手柄在我旁边落了土，战实况已经是很遥远的事了……）。

宠物：我喜欢猫，“领导”不让养；“领导”喜欢狗狗，我又嫌脏。

口头禅：好，好（几天后，林晓JJ：小虾！东西呢？）。

屏保倾向：屏保，为什么需要屏保？

喜欢音乐：看心情，从NewAge到摇滚。

饮食习惯：鸡鸭鱼肉赶下台，王八毒蛇爬上来。

投稿信箱：xiah@popsoft.com.cn



栏目编辑 8神经

关于笔名和真名：为什么会叫这个笔名？其实跟什么游戏人物无关，很有可能是真神经了。至于本名……活见鬼，每个大软读者玩猜编辑名字的游戏时都不会猜错我的，这种感觉又光荣又郁闷。

关于信仰：13年前开始，那就是AC MILAN。

关于所爱：PS2和XBOX为了我而争风吃醋多年，但是MM一出，它们全被秒杀了，可见我着实见鬼地受欢迎。

关于难忘：肯定是一年前冠军杯某场见鬼的8强赛，一月前冠军杯那场更见鬼的决赛。

关于音乐：摇滚乐令我振奋。最爱蓝调摇滚，但对活见鬼的死亡金属不感冒。

关于偶像：上帝不把我变成偶像，我便不要偶像。

关于口头禅：你还没看出来？噢，见鬼，我的口头禅不是“你还没看出来”呀！

关于想说的：愿望总是美好的，现实总是残酷的。

关于想做的：“不为烦恼动一眉，不为俗事怨一言”，做前田庆次比做丰臣秀吉更难。

投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

栏目编辑 suki

笔名又用：上弦月、海萤、碎翼凤凰、天使信差（游戏名）

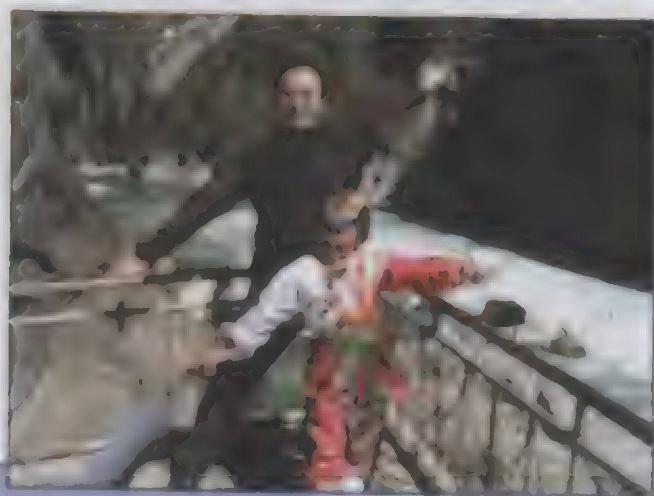
工作目的：呃？难道大家不知道么？我一心想把最前线的报道带给大家啊！

急病：WoW综合症，看到路边的花花草草就想着“采药”然后“炼金”还有……

别以为图中的两个可爱小丫头伸出两根手指头摆的是“V”字，其实她们说的是：“阿姨，一人二块钱！”

投稿信箱：suki@popsoft.com.cn





栏目编辑 Cross

笔名由来：在学万智牌的时候边打牌边顺嘴起的名儿。（那十字军、还有椅子居士这些笔名怎么来的？有人开始问。）

爱好：听人神侃。

宠物：外星人。

口头禅：阴天给人好心情（夏天的时候）。

屏保倾向：我家的米奇。

喜欢音乐：天津快板——竹板儿那么一打呀，别的咱不夸……

饮食习惯：冰豆浆，醒脑又健身。

上图藏族小朋友对Cross说：“学我的样子照相，要给两块钱哦。”

投稿信箱：Cross@popsoft.com.cn

栏目编辑 林晓

投稿信箱：linxiao@popsoft.com.cn

CONTENTS 目录

借杂志200期到来之际，祝大软越办越好，希望林晓JJ青春永驻，生铁哥能成功减肥……（晶合后院　月下独狼）

"寻找大软同路人"系列活动之一

第1期《大众软件》读者踪迹谁知道


上海，一位读者正要购买《大众软件》

林晓：春天的时候，我拿着创刊号的《大众软件》，给上面留下地址的读者一一寄去信件，希望得到这些大软第一批读者的回音。10年光阴，世事变迁，他们能否收到我的信，能否给我答复，我没有丝毫的把握。因此，当他们中的一个给我打来电话时，我竟然有一种喜极欲泣的感动。在前两期的读编栏目中，我已经向大家介绍了其中的两位先生，今天，看看那些通过电子信箱和我联络的老读者怎么说。



报刊亭中醒目的《大众软件》



十年感怀　上海　顾萌

不知不觉间大众软件已创刊10年，而我也老了10岁。在计算机软硬件媒体资源匮乏的年代，大软如同雨后的甘露一般，我每个月都期待新一期杂志，只因上面有游戏的攻略:《太阁立志传》《大航海时代4》《机甲特勤队》……当时硬件产品介绍也是必看的装机指南。

10年，10年的时间似乎不长，在2001年出国念书之前，每一期的大软都不曾漏掉……随着年龄增长和新读物增多，突然间发现许久没有看过大软了，但是当年每一期大软带来的欣喜的心情却是不能忘怀。

10年，10年的时间似乎不短，身边很多老友都是看着大软成长起来的，很难说当时是谁影响了谁。作为当时唯一一本综合介绍PC GAME攻略、PC软硬件介绍的杂志，大软给很多人留下难以泯灭的记忆，就像初恋的感觉。

10年，10年的时间可以做很多事情，大软已经发展成为一本200页的半月刊电脑综合性杂志，发行量超过20万册，而我也成了IT媒体圈子的一员。

200期，看起来不多，却凝聚无数编辑心血，200期，实际很多，因为数字背后有太多的读者支持。

第一次买大软　hlhace　立华



第一次买大软，与其说是自己想着去买还不如说是被书报摊的老板"骗"我买的。那是很普通的一个下午，我路过熟悉的书报摊，跟老板打个招呼，就看起杂志了。那时因工作需要，家里给买了一台当时称得上豪华配置的486电脑，我特地跑科技书店买了关于DOS和AUTOCARD的书想研究一下。我就是拿着DOS的书来到报摊上的。老板见了我的书，问我有电脑吗。那时电脑可不像现在这么普及，还是高档消费品。我说有电脑。老板马上一脸佩服地跟我聊天，拿过一本杂志给我。那是一本很薄，印刷质量很差（我一直这样认为），连封面印刷都有很明显色彩错位的《大众软件》。我本来不大想看的。老板再三说这本书如何好看，又便宜，说现在只有一本这样的杂志，他也就进了2本，都一个星期了还没人识货，看我是高人，他才特地介绍给我，有电脑懂电脑的精英才会看懂的。我一听马上自我膨胀了几倍，翻了翻杂志，好像有些技巧类的文章和仙剑的攻略。其实当时我并不需要它，但一来被老板捧出了虚荣心，二来看到游戏攻略，当时还真没有其他的通俗电脑杂志可看，也没有互联网，找攻略难于登天，于是我就买下一本大软。然后回家对着攻略打起了仙剑，但难度太大，剧情太烦，打了几天就没再研究下去了。可能对以后有了阴影，到现在为止我都没完整地玩过任何一款RPG。

后来就顺理成章地每期大软都买，后来因工作出国中断了。几年不见，发现大软变得漂亮了，真让人高兴——它现在已经是秀外慧中，亭亭玉立的"大姑娘"，再不是当初的"丑小鸭"了。在雨后春笋般冒出来的电脑杂志里，大软依然是最引人回眸的。现在我定期看的几本电脑类杂志中就有一本是《大众软件》。因为有了网络，很多信息都可从网上得到，看杂志的热情已没有以前那么高了，但还是保持着看大软的习惯，可能是一种情结吧！

我不算是大软的铁杆Fans。我这人比较理性，大软和其他杂志、报纸有时某一期内容不咋的我是不会买的。但我10年来一直关注着大软，因为它是我的第一本电脑杂志，所以我一直把大软创刊号保留到今天。而且很多电脑杂志现在普遍用的写作手法和风格都是大软率先使用的，比如说十年如一日地攻击老编，苦力小编没钱互相蹭饭，挖苦其他小编……现在大软已经不这么做了。感觉大软对我是从老师到朋友再到老师，走了一个马鞍形。

2000年拿起大软的时候，我知道，我已经爱上了大软，一直支持，祝福你！（晶合后院　5D521）

两千字与长途电话

浙江 游弋

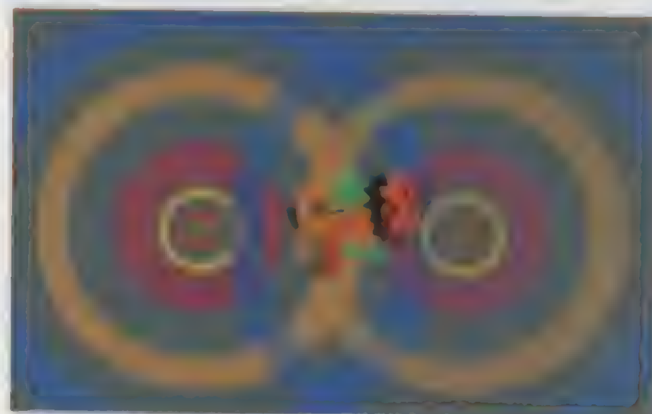
3年前我邂逅了大软，我喜欢杂志中的幽默与细腻。出于好奇心，我不顾“巨额”的电话费，第一次自己把电话从浙江打到了北京。等待电话转接时，我茫然了好一会儿，我该打给编辑部的谁呢？随手翻到了杂志上的“读编往来”栏目，于是就对转接的前台姐姐说：找林晓。几秒钟后我听到了一个柔和的声音说：“你好，我是林晓，请问您有什么事情？”我忽然不知道该说什么，好一会儿（其实只有几秒钟）才想起写过的一篇2000来字的“巨作”，是我胡编乱造的大软编辑的历险记。对于当时五年级的我来说，这绝对是跟同学们炫耀的资本。

“我想给大众软件投稿，我念给你听，你可以帮我看看吗？”我一蹦一跳地拿来爬满2000余字的手稿，一字一句地读给林晓听。林晓很认真也很耐心地听完，然后从立意到语句一一给我提出意见。

没想到林晓姐姐不仅做栏目编辑，还做文章，写小说。听她细心讲完我文章的优缺点，我特别激动，信心十足地去修改。但始终没有投稿，因为我认为它不够完美。

当我第N次，隔了很长一段时间后打电话给林晓时，我们已经是好朋友了。她说我的声音变了，不再是童音了。我居然不好意思起来，“我在长大嘛！”是的，我在成长，我在成长中有幸接触了大软，学习到了很多电脑和文学创作方面的知识。大软也在成长，10年是一个阶梯，希望大软可以更完美！

读者







聂殊南：大软的各位编辑好，我是来自成都的读者，非常喜欢大软这本杂志。在它十周年生日来临之临，送上我制作的Flash，祝生日快乐，希望大软越办越好。



编辑

晶合实验室的工程师们

评测工程师 小虫



笔名由来：参见2001年23期《大众软件》“硬件评析”栏目的编辑导语部分。

口头禅：没有知识真可怕。你要学的还很多（出自《星球大战》）。

爱好：摄影、天文、双筒望远镜、写作、电脑硬件、电影、象棋、旅游。其实最喜欢的还是摄影。最喜欢的摄影题材是风景和人文，不过拍的最多的还是硬件产品。双筒望远镜是去年发展的爱好，现手头拥有常用双筒望远镜7架，担任全国最大的双筒望远镜论坛“看图评镜”版主。

最自豪的事情：眼睛极其敏感，在黑暗状态下拥有8毫米的超大瞳孔。（林晓：汗，那不是和猫一样了……）

评测工程师 狂暴鸭

宠物：陪伴自己多年的小龟上个月不幸挂掉，原因不明。

爱好：最爱电脑，编辑部的硬件“烧包”。鼠标、鼠标垫都是BT级别的。



口头禅：我好穷啊！（别理我：你穷是你烧的，活该！别在这叫！）

喜欢音乐：什么心情听什么音乐，比较喜欢重金属与死亡金属。

评测工程师 魔之左手



笔名由来：姓名的缩写是handz，里面有hand（手），听人说ID和人品是反的，又说某些文明中认为左手是邪恶的，所以……纯洁善良的我义无反顾地用了这个笔名。

爱好：军事、游戏以及——军事游戏。

宠物：喜欢猫，可是一个人不好照顾，所以暂时没养（有愿意一起养猫的MM吗？）

屏保倾向：SETI@home。

喜欢音乐：崔健、Guns&Rose。

评测工程师 别理我



关于笔名：“别理我”本人是非常温和易交流的人。许多年前MM说，男人要酷一点儿，不要给人机会找你聊天扯淡，于是，QQ昵称和笔名统一了。

关于爱好：摄影。由于主攻人像，且基本都是女性模特，每次外拍回来都会被编辑部未婚男性同事阻击索要资料。唉，这年月，爱好也不容易啊。毛遂自荐一下自己的空间，欢迎指教——http://spaces.msn.com/members/lican0718/PersonalSpace.aspx。

关于生活：编辑部的管理非常人性化，绝大多数同事周末都属于自己，因此喜欢及习惯听着音乐看楼下大爷溜鸟的悠闲。

你是我接触的第一本电脑类书籍，你让我懂得了计算机。谢谢。祝大软越走越好、越走越远！（山西 赵全磊）

记者组

news@popsoft.com.cn



记者 生铁

笔名由来：是老编辑给起的。
爱好：写作、器械健身、玩游戏。
宠物：老虎。
口头禅：就这样！（每次打完电话的结束语。）
屏保倾向：全黑。
喜欢音乐：CURE，MISFITS，SAMHAIN，还有很多……

记者 司马平安

笔名由来：高中与文科班的朋友畅酬和诗，起了不少笔名，多是“天峰”“厚海”等雄浑壮阔的词，后来懂了静和动的默契，于是想到了这个名字，一直沿用到今天。
爱好：篮球，至今还为没能成为篮球运动员而遗憾。
宠物：龟。古传龟身长过1尺2，通灵。因此，其不但是与我闲聊解闷的挚友，更有镇宅保家之功效。其名曰神龟，又曰镇镇。
喜欢音乐：东方快车的音乐。或许今天已很少有人能记得他们了。



记者 龙猫

宠物：以前养过山鸡、鹦鹉、波斯猫、狮子狗、鲫鱼等，后来因为无法忍受这些宠物生老病死给我带来的痛苦，从此发誓再也不养动物。
爱好：游泳和跆拳道，但都是半瓶子醋。还喜欢收集各种和加菲猫有关的东西，如电话、水杯、储蓄罐等。
笔名：喜欢宫崎骏的龙猫（其实更喜欢加菲猫），加上第一篇写作的专题是《龙芯》，所以就叫龙猫了。



记者 心雁

体形特征：面黄无须、瘦骨嶙峋。
经历：刚来的时候，我觉得《大众软件》就跟亚马逊原始森林似的，纷繁复杂、不见阳光。一人一个小格子、一人一堆乱七八糟的东西，随时可能碰倒一台PS2或者踩到某人的GBA。转眼快一年了，现在的我已经可以在“原始森林”中自由穿行，这要感谢生铁，他使我敏捷的同时，也把我变成了一个彻头彻尾的“烂人”。





记者 Littlewing

笔名由来：吉他大师吉米·亨德里克斯的名曲，我的最爱。
爱好：摄影、奇幻文学、万智牌、《魔兽世界》和暴雪的所有游戏。
偶像：Bill Roper，这个胖子做的每个游戏都让我疯狂和失眠。
最喜欢的饮料：白开水以外的任何饮料。家人说我的生活方式很不健康，可是我就喜欢碳酸饮料流过嗓子的爽快劲儿。
最爱吃的东西：生鱼片和芥末——这个爱好会让我的钱包迅速瘪下去，所以我吃它的频率已经逐渐降低。
最引以为豪的事情：喜欢操作复杂的游戏。玩游戏就一个特点——手快！

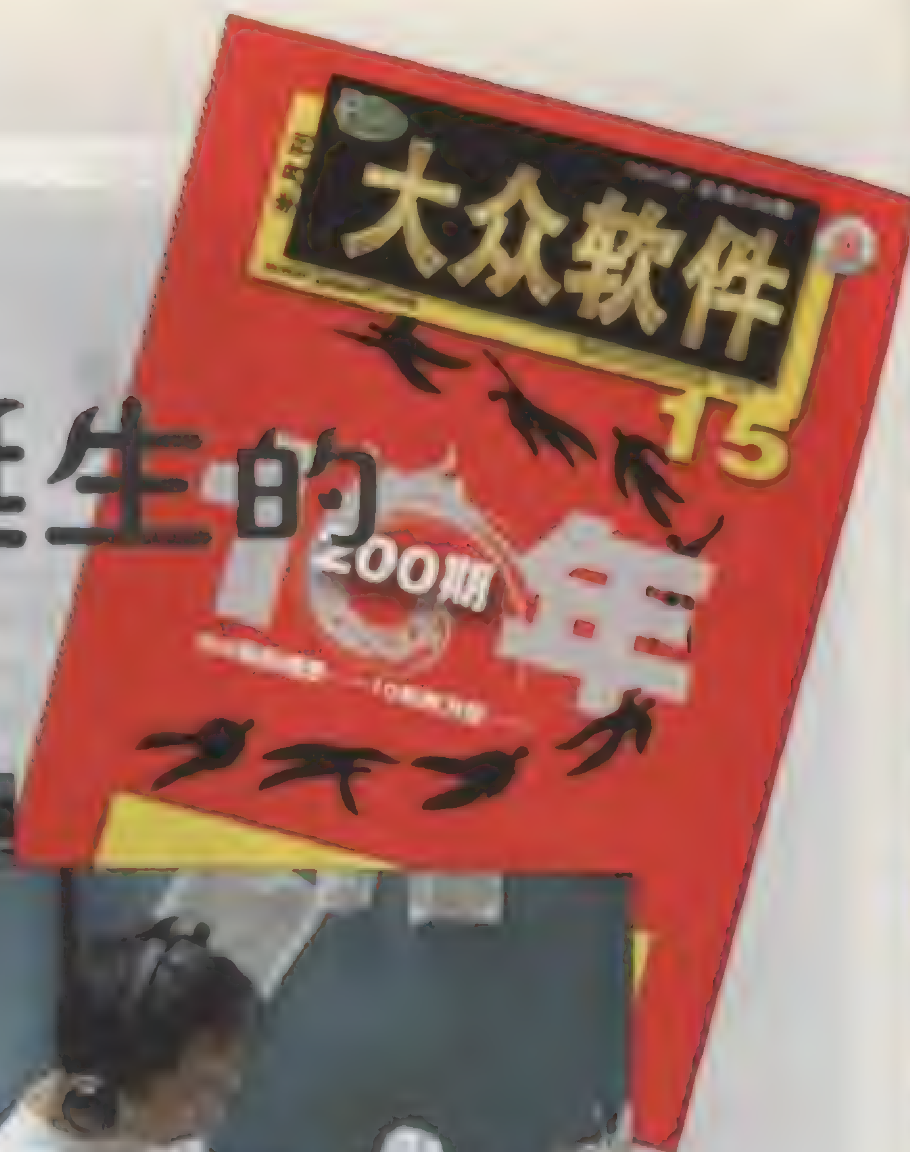


记者 冰河

宠物：如果厨房的小强能算的话。 爱好：读书，看电影，听音乐，泡MM。
口头禅：我的专题能不能晚点交……
笔名由来：冰河，与动漫或者病毒无关。因为是新疆人，出生在巴仑台，所以用了陆游诗中的一个词。
喜欢的音乐：最近在回味“突然发生的爱情故事”，想念看“东爱”的日子。

细雨飘，清风摇，凭借痴心般情长。爱大软，买大软，无它我绝情心伤。（天津 情比金坚仙剑无敌）

杂志是这样诞生的




隔周5这里开编前会,讨论下一期杂志的内容

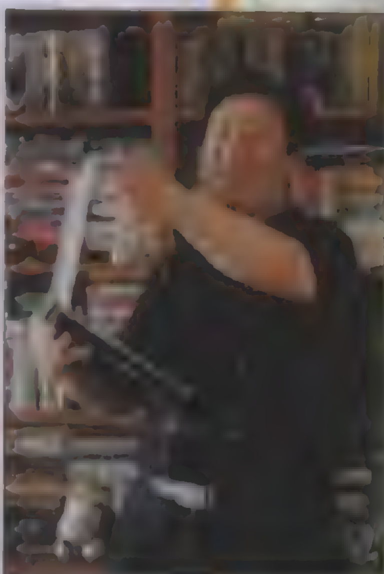

编辑们开始工作


编辑好的稿子进入校对系统


美术总监Jin负责把握杂志整体美术风格。
Jin:亲爱的读者,有你们才有我们!


得来不易的校对组合照　评测室给送测的产品照相

稿件二审　执行主编King

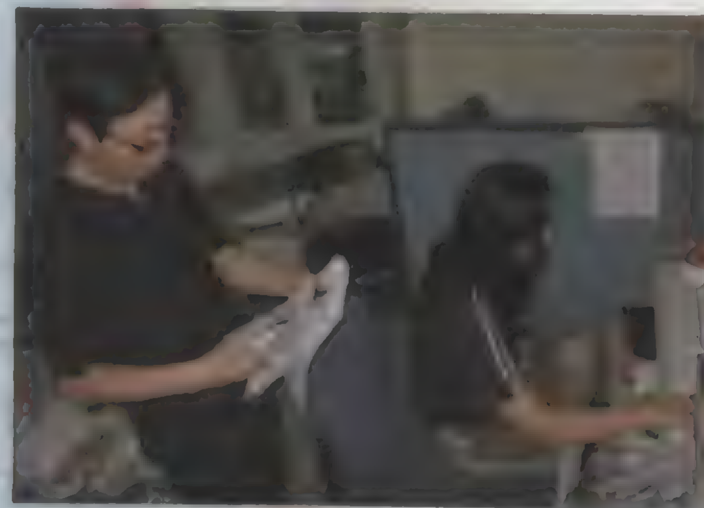


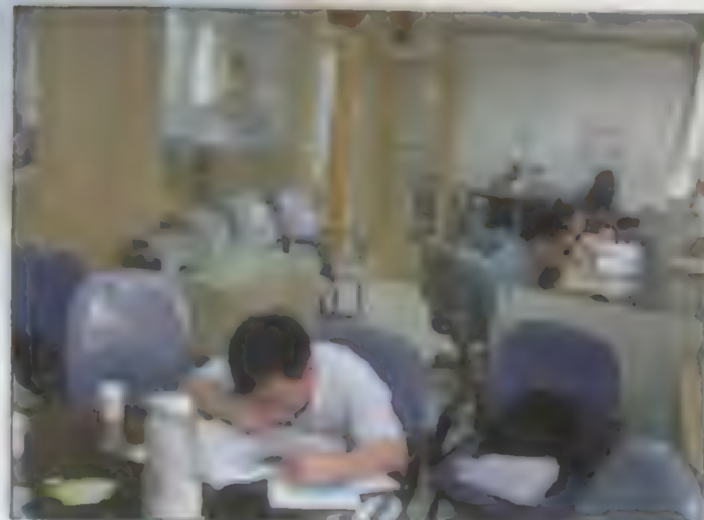
笔名由来:有很多马甲,曾多用"辰烽",后业内多有此名者,改为King。原因是自己英文不好,又姓王。
爱好:除了唱歌、跳舞之外的一切文体活动。
宠物:不养。最爱老虎。
口头禅:嗯、嗯、嗯。
喜欢音乐:《东方红》。

稿件一审　编辑部主任田震



笔名由来:笔名好多。田小猛、田坏坏、啤酒田、北四环组XXX、同唱野花,包括田震。都是在加班通宵快天亮的时候想出来的。
爱好:一个人旅游、躺在床上通宵看书(双眼视力至今保持在1.5)。
偶像:林志玲(最喜欢说话嗲声嗲气的女生)。
最喜欢的男人:李亚鹏(这个男人有责任感、最顾家。能为爱情舍弃一切。)


排版时编辑与美编进行讨论


当期责编要到印厂看样


小样出了错就在印厂的机器上修改

从相识到相知,从相知到熟识,从熟识到无法割舍。200期,200步,让我们携手并行。(大众游戏网 赤神子)

与大软同行 读者篇

林晓：十年悠悠相伴，是一份生命中难得的情缘。不经意间，彼此的世界互相渗透，像两株植物生长在了一起。这，说的是两个人的关系。但也是一份杂志和它的读者所能建立的最美好的关系。很幸运我们能给读者带去快乐，而更幸运的——是读者给了我们努力下去的动力。

湖北　与冰相伴

家里柜子的最底端，压着一本1997年的《大众软件》。依稀记得，那是在某个假期去外地游玩买来纯粹当游戏书籍打发时间的。这就是我和大软的第一次邂逅。

接下来，是柜子中部的那78期《大众软件》。那是2000年暑假刚刚拥有了个人电脑的我，附庸风雅地到街上去寻找电脑书籍，一起买下来的。这第二次接触，更多是出于刚拥有电脑后的喜悦。

应该说，比起杂志来，我与后院有着更深厚得多的感情。因为那期，通过云起的描述，我知道了“晶合后院”：我入住了这个网上社区，从此和它结下了不解之缘。我认识了云起，碧落，阿飞，狂人，美丽人生……我也明白了原来上网不只是有聊天和看新闻而已。这5年来，杂志虽然已经改变了我每期必买的习惯，但后院却成了我每次上网必然报到的家园。我在后院和大家一同成长着，从那个什么都不知道的毛头小孩儿，成长为一个大学毕业即将走上工作岗位的青年。

柜子的顶端，是《大众软件》第100期。看着那些100期特刊中的编辑们照片，看着那些大半已然不在大软的熟悉却又陌生的笑脸……真心希望，大软的明天会更加美好。

河北　成龙



大软10岁，我看大软也已经9年了。第一次见到《大众软件》这本杂志，是在1996年刚刚上大学时。说来好笑，刚刚开始看《大众软件》时，我压根就不知道电脑是什么东西，让我感兴趣的是里面游戏攻略之类的文章。以前玩红白机、街机的时候从来不知道，游戏里居然还有那么多的背景和故事。当时我看了几年漫画，看腻了武侠小说，突然接触到一种全新的、表现出我希望梦想的东西，让我眼前一亮。几期《大众软件》看下来，我已能够确定，那个我从来没有接触过的新生事物——电脑，将和我的一生紧密地结合在一起。

2000年，我在街上买到了一本小册子——《写在杂志边上——大众软件五周年》。里面写了好多《大众软件》论坛“晶合后院”的事情。恰好这时，我所在的城市出现了网吧，我立刻跑去上网，到晶合后院注册了居民资格。没想到这一注册改变了我的命运。我自小喜欢写作，却在高中以后就陷入了瓶颈。在后院我认识了许多同样爱好写作的朋友：秋风清，圣者晨雷，青苔，龙骑将W，蝶影，阳光戒指，新杰……大家切磋写作心得，互相鼓励。不知不觉中，我的写作水平获得了长足的进步。

在与大软相识的9年中，那些亦师亦友的编辑给了我很大帮助，我每一点小小的成绩都离不开他们对我的鼓励和引导。从发表在《水晶卷轴》上的第一篇短文，到发表后引起强烈反响，入选当年《科幻小说年度最佳》《2003年度奇幻小说精选》的短篇小说《永远的朋友》，每篇稿子中都凝聚了编辑的心血。

2004年，我的长篇小说《掌心的大陆》在中国台湾省出版。屈指算来，后院的朋友中已经有真髓、三国阿飞、秋风清、圣者晨雷和我出版了长篇小说。今年，阿飞的《三国游侠传》、秋风清的《梦幻王朝》和我的小说都在准备出版简体版。当我们坐在一起闲聊的时候，总会有一种与别人不同的亲切感，因为我们都来自晶合后院，我们都和《大众软件》有着无法割舍的情感。

北京　程申

10年的时间匆匆地从我们眼前滑过，快到我们根本没有办法抓住它。但是时间在飞驰而过的同时，却又给我们留下了记忆的痕迹，让我们可以抚摸那些痕迹，回忆当时的一切……10年前第一次与《大众软件》邂逅完全是个偶然。在回家的路上经过书摊时，瞥见了它。一种新出的电脑杂志吗？不过名字似乎有点起得太大了呢！翻了翻之后，最终决定买回去。当然，那时还是个学生的我，自然只有放弃其他的杂志了。这之后，则是10年不解情缘的开始。为了买配套软盘，提心吊胆地下到地下室去，为了买增刊，跷课跑半个京城；出了水晶宝合后，又为日渐增多的盒子而发愁。自己也从初级者逐渐成长起来，偶尔也会投点小心得之类的，虽然有不少都石沉大海，但是对那时的我而言，依然是很有意思的事情。不过10年前的我绝对想不到自己10年后会在这里工作。看来我的想象力还是不够丰富啊！但是不管怎么样，能够做自己喜欢的事情，也真的很难得了！用林晓姐姐的玩笑话说，从读者变短工，最后变成了“长工”了，成为《大众软件》与丰元信合办的大众游戏网的一员了！

10年的风风雨雨都已经成了历史，与其一直怀旧，其实我们不如把眼光放在未来，一同努力迎接《大众软件》的下一个十年庆典！一路有你，衷心祝愿《大众软件》越办越好，更上一层楼！



从2003年开始的《大众软件》读者调查，是我们了解读者需求的重要手段。3年来，读者调查进行了三届，涉及的调查内容从杂志风格到读者的电脑装机选择、游戏兴趣等等，不但为杂志的内容设置提供了依据，也为厂商提供了有价值的电脑最终用户的消费信息。3年来，是读者的热忱参与，才使读者调查具有了可靠性和权威性。





拆信花絮 拆了一天读者调查活动的来信，拆信人大饱眼福。信件的种类繁多，来自天南海北。很多信封上印了学校的名字，北京大学、吉林大学、北京师范大学、复旦大学、华南理工等著名学府的信封目不暇接。义务兵的免邮票信件仅仅一个下午就出现了十几封。美丽的葫芦岛、婀娜的牡丹、巍峨的西安城墙等著名景观出现在精致的信封上，引得拆信的同志们纷纷感慨：看来读大软，我们不孤单。

晶合后院　忘情天书

初次接触大软是在1995年年底。那个时候刚上高中，家里准备给我买一台电脑。当时我对电脑一窍不通，同学借给我《大众软件》看。阅读之后立刻喜欢上了它，感觉杂志介绍的内容很实用，而且不深奥，我能看得懂。于是我找那个同学把他仅有的几本大软都借过来，翻来覆去地阅读，到最后干脆自己邮购了杂志。

《大众软件》深入浅出，而且带给我很多实用知识，游戏的攻略是上上之选，这也是我一直支持大软的原因。那时睡觉前，我最喜欢做的事情，就是拿着《大众软件》，在本子上记录以后买了电脑我要玩什么游戏。大学期间听说大软建立了网络社区"晶合后院"，就赶紧上网注册。算是晶合后院第一版的人了吧，注册了"萧乘云"的名字。可惜学业问题，一直就没有上，最后连密码都忘记了，只能重新注册。直到现在，《大众软件》我本本都买，包括增刊。可惜《水晶宝合》由于经济原因只购买了开头的9期，没有能够坚持，真遗憾。这10年来我对大软印象最深的事情有几件。

最感动的事情：1996年，我邮购《大众软件》增刊。不知道是邮局还是学校传达室的问题，我一直没有拿到。为此我特地跑到《大众软件》服务部去查询。服务部的负责人查询了我的订单后，马上就补给了我一本。因为他，让我感受到《大众软件》的诚意。

最好的攻略：《仙剑奇侠传》和《炎龙骑士团2》。尤其是后者，真的是梦幻般攻略啊！各种内容丰富详细，道具、装备应有尽有，到现在为止我也没有看到有哪些攻略能够超过它。难怪有人说，看了攻略后会马上买台电脑来玩"炎龙2"。

最遗憾的事情：在外地上大学，东西搬来搬去，有几本大软丢失了。现在一直努力补全中。

最被人视为病态的事情：极度保护大软。借人前说好，不能弄折、弄皱，否则给我买新的。记得有一本大软不小心被人撒了水……二话不说，又重新买了一本。

最激动的事情：一次在后院发的关于游戏排行榜的建议，上了《大众软件》。印象深刻哈~~

10年了，《大众软件》陪我走过了10年。现在，我也从事游戏制作行业，不能不说其中《大众软件》对我有很深的影响。谢谢大软，也希望大软能越来越好。我会继续支持你的！

某天不经意的一瞥，认识了大软，发现大软的好！（辽宁 一只永远爱大软的熊猫）

与大软同行 老编篇

林晓： 铁打的硬盘流水的兵。十年之间，《大众软件》旗下来来往往的人着实不少。他们经历了《大众软件》的职场训练后，大部分人都在IT企业或者游戏企业承担重任。在《大众软件》十周年之际，我联络了几位离职的老编辑，听听他们怎么说。

宝贵的十年 李鹏



《大众软件》发行第一期的时候，我无意中买到这本在当时看来具有划时代内容的刊物。通过一封意见信，无意中加入到了编辑的行列，开始我长达十年的IT行业工作。随着《大众软件》的发展和一个个栏目的开辟，杂志日趋完善，我的知识范围和眼界也随之扩大。

通过在杂志社的工作，我从初入行什么都不懂的小毛头，成长为一个对IT特别是游戏行业有了整体概念和理解的合格编辑和记者。这与大软给我的帮助、提供的工作环境是分不开的。

我现在从事网络游戏运营工作，可以说都是因当时在杂志社耳闻目睹的影响。有了当时的工作基础，我离开杂志社后陆续做过产品、市场、销售、开发、运营等多种类型的工作，结合过去的见闻和实践经验，才能承担现在复杂的工作。

回头看这十年来的历史，是中国软件、硬件和游戏行业从无到有建立和完善的十年，是中国网络行业创造出世界奇迹的十年，是《大众软件》从草创到稳定的十年，也是我随着行业成长的十年，非常宝贵。

（李鹏：1995～2000年《大众软件》员工，曾经做过《大众软件》栏目编辑、应用组组长以及周边产品制作负责人。）

行者无疆 Walker



渭城朝雨浥清尘　客舍青青柳色新
劝君更尽一杯酒　西出阳关无故人

借王维诗词恭祝《大众软件》10岁生日快乐！

林晓姐姐要我给《大众软件》第200期写些东西。心中有千言万语不知如何开始。思来想去，还是古人早已将我想要表达的东西说得淋漓尽致了。正如苏轼所言：言有尽而意无穷。非常高兴看到《大众软件》历经10年风雨迎来了第200期的历史时刻，也非常想念《大众软件》的百万读者，你们永远是我的朋友！

（Walker：1998～2004年《大众软件》员工，历任《大众软件》编辑，记者，编辑部主任，执行主编。）

打包梦想，远游他乡 Lrosa



MSN上永远在线而QQ上永远隐身，是我恐怕也已是很多人的习惯；另一个我没养成却很乐意看到别人养成的习惯是每天换一个签名。浏览那些熟悉的ID签名，朋友们的心情样貌宛若眼前，纵然不说话，却依然不觉存在距离感。早几日就注意到林晓的MSN签名改成“柴郡猫，十年200期，《大众软件》特刊紧张制作中”，心中还微微起了点涟漪。遥想大软第100期时，还在为大软那本的“红宝书”想出《写在杂志边上》这个书名而兴奋，也在为那张大软精华盘《水晶宝合》而夜以继日忙碌。恍然，另一个100期就这么过去了，如同按下“快进”，不及捕捉变换中封面的光影闪烁，就定格到200期，像从手指间滑过的那些叫做岁月的东西一样。

于是在大软的点点滴滴，再次漫过心头。100期的《大众软件》，梦想飞扬的年代，充满激情。100期以后，杂志风格日趋稳健成熟。我开始渴望别处的体验。2003年，《大众软件》终于成为我精神上的故园，在这里我度过了5年半的时光，真实并深刻地改变了我。

其后我做了一段多样化的尝试，试图创办一份奇幻类型的杂志，与朋友做市场咨询公司，在《瑞丽》等杂志上写专栏等等。那是一段不加节制让好奇心疯长的日子。但终究心系游戏事业并回归，2004年到北京游戏蜗牛公司任职，为公司策划出版了一套《航海世纪》奇幻小说。当然，这只是另外一段长长的浓缩了百味故事的开始，是心灵成长在生命胶片上投下的些微显影。碰巧林晓告诉我，第200期读编栏目的主题叫“成长”，嘱我写一点文字给还记得我们曾经同行过一程的老读者。念及还被一些不知在何的读者挂记着，这种感觉让人温暖，很接近幸福了。

（Lrosa：1998～2003年《大众软件》员工，历任《大众软件》光盘组组长，编辑部副主任等职。）

既然放假了，我会把这几张调查表全给寄过去的，就权当是献给200期的贺礼吧。（晶合后院　一代猫王）


2004年初，编辑部卡拉OK，在线争锋·混沌冒险栏目（网游）编辑红袖添乱（左）获得新人奖。红袖后调到"大众游戏网"工作，于2005年初离职。颁发奖品的编辑部副主任风行水在2005年5月离职


ACJ，网络时代编辑，2005年春天离职。活泼好动，有创新有干劲是他留给读者的最深印象


2003年9月17日编辑部集体活动，慕田峪长城上留下此照。第一排左起第三位：美丽人生（网络栏目编辑，2003年离职，现在腾讯公司供职），右数第一位古留根尾·我我神（记者，2004年离职，现任游戏关卡设计师）

离开大软的日子 碧落



10年之前，并无大软，亦无碧落。

4年之时，大软气势如虹，门生遍布天下，有道是：爱游戏，爱大软。昔日我亦青涩年少，并不爱生活，只爱游戏，自不可幸免。所不同者，便是得以登堂入室，进入大软内部接受大编小编再教育。第一次排版，被美工逼着署名，始有"碧落"二字。

5年之时，水晶宝合问世，碧落参与其中。

7年之时，碧落伙同云起、水孩儿、Sesa等人做了个叫《锐》IT时尚读物，披荆斩棘，屡败屡战。

8年之时，碧落艺成下山，闯荡江湖。谁知江湖凶险，深不可测，从此缥缈音信。传闻仍在游戏行中兴风作怪，且作假语村言，不可尽信。

10年之后，大软依旧如日中天，正值十年庆典。碧落被林晓要求谈谈"离开大软的日子"，于是才又会有这样深夜秉烛写字的机会。便如同日前回到编辑部的感觉，一桌一椅皆熟悉亲切。

离开大软已经2年，却时时仿佛仍是大软人，至少很多人还会说：大软的碧落。署名时发现很久没有用碧落的签名了，需要查询的读者请往后面落款看。最后，第八十多遍说一句：热烈庆祝大软创刊十周年！

碧云日暮心何奇

落尽闲花见伊人

（碧落：1999～2003年《大众软件》员工，历任《大众软件》光盘组编辑、组长等职。）

常回家看看 云起



一晃多少年？我不记得时间是如何流逝，但《大众软件》却是我永远的记忆。虽然它的办公室并不干净，也没有帅哥和美女，饭菜更是恶心得让人难以下咽，似乎每天都在熬夜和加班中浪费生命……但《大众软件》对我来说是家，曾经的并不豪华却温馨的家。而我，已经离开家太久了，而且一直都没有回家看看……

家里除了这些无聊的编辑外，还有很多可爱、可恨、可恶的朋友，我当时把你们叫上帝。那个时候，对你们又爱又恨，但是敢怒不敢言，因为你们和我们的钱包挂钩……现在可以畅所欲言了，却不知道说什么好。只觉得很是怀念当初那种爱恨交加的感觉，似乎云起这个名字的存在是因为你们才有意义的……

我现在过得不错，就是每天工作繁忙到继续忘记时间，也觉得自己很充实，没有时间吃饭，却长胖了……没有时间玩，却走了不少地方……没有时间买东西，却从没有存下钱……没有时间约会，却快要结婚了……总之，我一切都好。也许大家会说，你好不好和我啥关系，你是谁啊？嘿嘿，我是大软曾经的一个编辑，我叫云起～

（云起：2000～2002年《大众软件》员工，历任《大众软件》光盘组编辑等职。）

游侠的天空 阿飞



亲爱的朋友们，去年5月，我终于写完了《三国游侠传》。《三国游侠传》的繁体版已由台湾的河图出版社出版。简体版本今年10月间也会上市，主要是我的朋友、"龙的天空"网站的楼兰雪负责。我和他还有海洋出版社的编辑闫安一起，策划了这套名为"历史的天空"的架空历史系列丛书。晶合后院里秋风清和九戈龙的作品《梦幻王朝》与《掌心的大陆》也在这个系列之中。现在，我转入体育幻想小说系列的写作，第一本《飞扬少年》已经完成。

在"游侠传"后记中我写道：我非常感谢我的朋友Lrosa和黑暗。因为他们的慧眼，我的小说才能为广大读者所认知。同时还要感谢晶合后院的朋友们，我现在仍然记得追魂剑、燕赵狂徒、刘子扬、瑾儿、楚山孤、心心、睡狮、苍龙、新杰等等许多后院的老朋友。后院的"风云三国"版，是我们一起成长的见证。

（阿飞：2000～2003年《大众软件》员工，历任《大众软件》栏目编辑、论坛管理员等职。）

 200期了吗？这么快吗？上小学时经常跑到电脑游戏室里读老板的大软的事情我还记忆犹新呢。（晶合后院 月神水晶）



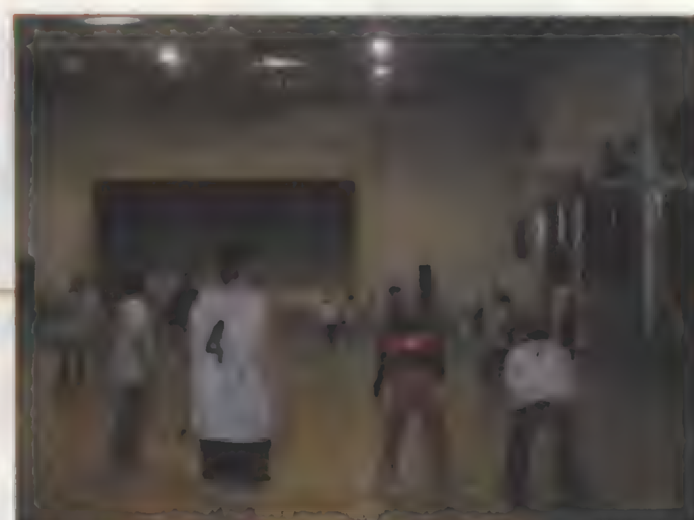
2005年杂志社门口


杂志社的“食堂”老家肉饼


2002年杂志社军训，这是在行军路上

“读编往来”栏目这几年做了很多活动，仅仅与厂商合作的就有《樱花大战》歌词、诗文有奖大赛，微软迎新春电子贺卡大赛，《仙剑奇侠传二》有奖竞猜，《幻想三国志》主题曲歌名有奖征集活动，“凯旋在线杯”《大众软件》小编QQ秀设计大赛，《零点行动》四格漫画大赛等等。每年的读者调查、读编座谈会与作者见面会、读编足球比赛是这个栏目最重要的活动之一。在这些活动中，读者与编辑互动，增加了解，交流对电脑软硬件以及游戏的心得。有不少读者通过这些交流开始给《大众软件》投稿，继而从普通作者发展为签约、特约作者，最后，进入《大众软件》编辑部成为编辑。也有不少读者在阅读《大众软件》的过程中得到了长足的进步，从而在IT业和游戏业有了不错的发展……


每年一度的读编足球比赛


大软队处于绝对劣势的读编篮球比赛


2003年非常时期来自读者的非常关怀

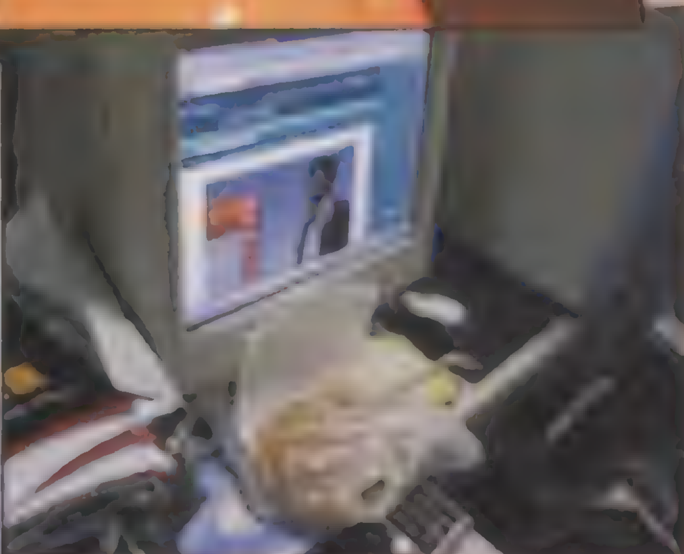

8周年读编座谈会


2002年编辑部到中学去和教师、学生座谈


给读者在《大众软件》笔记本和T恤衫上签名


大软生日，读者送来了千纸鹤和干花


9周年读编座谈会，来宾先开小会


编辑们习惯了这样吃饭

买过的杂志不少，大软是唯一一本每期刚买来了老爸和我抢着看的杂志。（晶合启院　一路狂奔）

晶合后院杂志专区，读者编辑随时交流

http://bbs.popsoft.com/index.html

林晓：“读编栏目”最直接的交流方式就是到“晶合后院”的杂志专区去发帖子，我基本上每隔一个小时会进去看看。虽然大部分时间潜水，但还是能够及时有效地回答读者的问题。什么，您还不知道“晶合后院”是什么？那是……《大众软件》杂志的网上社区。请社区总管中崎峻来给您做导游吧。

后院黑话

后院：当然就是指晶合后院了，很多居民更喜欢这么称呼这里。

大内：大内总管简称，不过不是传统意义上的那种啦！这位大内是后院的总BOSS，性格古怪，时隐时现的，如果做坏事被他抓到的话……

0790：后院经典表情，郁闷的黑线标志。

0560：酷酷的抽烟表情，但是未成年人禁烟哦！

0499：不要用那么期待的眼神看着我，再怎么看我也不会把我的苹果给您哦！

1000：怎么样？我手上的十字架很华丽吧？我会为您祈祷的，祈祷什么那就另说了。

中崎峻：这里是杂志专区，如果您对杂志有什么要求，请您把意见书、抗议信、建议信、鼓励书等等通过1到4号窗口投进去，我们会有专人负责解答。什么？您说那个绿色的像猴子一样到处跳的生物？那个……真对不起，那是我们著名的拍砖手冰河同志……其他那些绿名生物也都是杂志社的编辑或者工作人员。

网络游戏区一贯让人头晕目眩，您如果对哪个游戏有兴趣，完全可以选择停下观看或者入住，不过希望您入住时登记一下，否则参观结束后这个团没人了，别人还以为我把游客们都丢了……

在云淡风轻区这儿，如果您要引用别人的东西，而且想发布在原创区，请您把“转载”二字加上，否则很有可能被终身监禁。如果您想和新认识的朋友讨论动漫，切记不要和政治挂钩。如果您想灌水，请您注意，虽然闲聊小吧的水域很大，表面看似平静，但水下是一个危险的世界，稍有不慎就会被沉尸湖底。所以推荐您准备好潜水用具，而且在熟悉水下的暗流之前，不要轻易张嘴说话，虽然您有说话的权利……

欢迎来到主题区。主题区主要包括……喂！那几位女士，不必那么着急地冲向时尚第五街去挑衣服吧？第五街又跑不了。那几位男士，也不必那么着急抱着鼠标、键盘冲向反恐精英群吧？喜欢足球和篮球的各位，可以选择去动静瞬间！最后提醒一下大家，从主题区出来，会经过后院的训练场，难免会有些误伤事件发生，比如AWP的子弹啦，暗精灵的弓箭啦。所以大家经过训练场时，请注意自己的安全。当然，您如果想参加训练也不是不可以的……

如何？这就是晶合后院，大软Fans的家了。您对这里有什么要求或者不满请告诉我，我们正在努力完善后院。晶合后院的大门，会一直向您敞开，我们随时欢迎您的再次光临，我们也非常欢迎您入住这里，成为这里的一份子！

林晓：[illegible]时，窗外正[illegible]明天的朝阳——[illegible]新的开始，对于我们每一个人，[illegible]是新的开始，成长的岁月就这样继续，一路上有我们陪伴，[illegible]者，好好地稳稳地走下去。我们300期见。

《大众软件》，希望你永远是属于我们人民大众的雅俗共赏的杂志。（[illegible] 徐静）

10年的活色生香

你看广告么？对，就是平时看电视时让你上厕所，看报刊的时候直接翻页，天天走过路过却从来没有注意的那些个东西。也许你一直很讨厌它，可是当你不知不觉说出“送礼就送×××”“今天你××了没有”之类的语言，才发觉其实这个看上去空洞无聊的东西，已经深深地烙印在我们的日常生活中。一旦把它串联起来，立刻发现它记录着我们时代的变迁和社会的变幻，“实行三包，代办托运”是计划经济向市场经济试水的痕迹，而“我的地盘我做主”则是全民娱乐时代彻底到来的象征。就像今年某省的高考作文题一样，一枝一叶，同样能反映出一个世界。

那么《大众软件》的10年广告又记录下了什么呢？

NEC计算机专营店
小熊电脑站

NEC计算机专营店
小熊电脑站

NEC计算机代理天本有限公司经营NEC

PowerMate S　486Dx2/66
PowerMate S　486Dx4/100
PowerMate V　奔腾/75
PowerMate V　奔腾/100
笔记本
Versa　500D　2000　4000

专售专营店：北京市西城区西直门内大街55号（超音波西面）
批　　发：北京市朝阳区西坝河西里16号明宫宾馆668　电话：(010)429-5350

好消息：专营店免费教学，具体情况请到专营店或电话查询！



1996年04期（总09期）

相信你对这样的门面还有印象，至今它还存活在许多中小城市的大街小巷，但是在1996年，这就是号称“中国硅谷”的中关村一带“高科技”的象征。不知NEC公司看到这样的广告，有没有想起自己当初创业的艰难。

1996年09期（总14期）

典型的早期游戏广告，除了出品企业和联系电话之外再无其他，几个头像冷冷地注视着你，因为他们知道即使你看了这个广告，也只会心有所动。虽然《三国演义贰》的前一代作品是早期三国游戏中最好的一款，但这次它开始让玩家知道什么叫做名不副实。

1997年02期（总19期）

从广告的角度来说，这个广告无疑是非常成功的，但是当作品出现之后，成功的广告变成了一种耻辱，以至于多少年来，很多人都不愿意提起它。

《血狮》，关于它，你有怎样的记忆？





1997年07期

那个时候还没有《极品飞车》，没有3D加速卡，没有1024 × 768的彩显。正因为如此，一款现在看来不入流的赛车游戏，反而唤起了那么多人的飞驰热情。

这也是中国最早的电子竞技广告，当然，那时候没有这个说法。



1999年8月下（总57期）

全是戴尔。从此之后，戴尔的封底广告开始长期占据各个杂志报刊的版面。尽管它看上去没有什么技术含量，可是戴尔就是靠它打下了自己的江山。而对于《大众软件》来说，这也是自身在业界地位实力得到厂商认可的标志。



2000年13期（总78期）

互联网来了！正如这个广告表现的，人们对互联网表现出了从陌生到惊喜，从惊喜到惊叹的转变，我们就在不停的赞叹中，进入了互联网时代。只是现在物是人非，广告的主人已经不知所踪了。

广　告　索　引

2001年05期（总94期）

当它悄然崛起的时候，谁也没有想到它后来会成什么气候。而现在看来非常简陋粗糙的画面，却成就了中国互联网历史上新的传奇，并创造了无数新名词，例如：外挂、PK，泡菜游戏……



2002年13期（总125期）

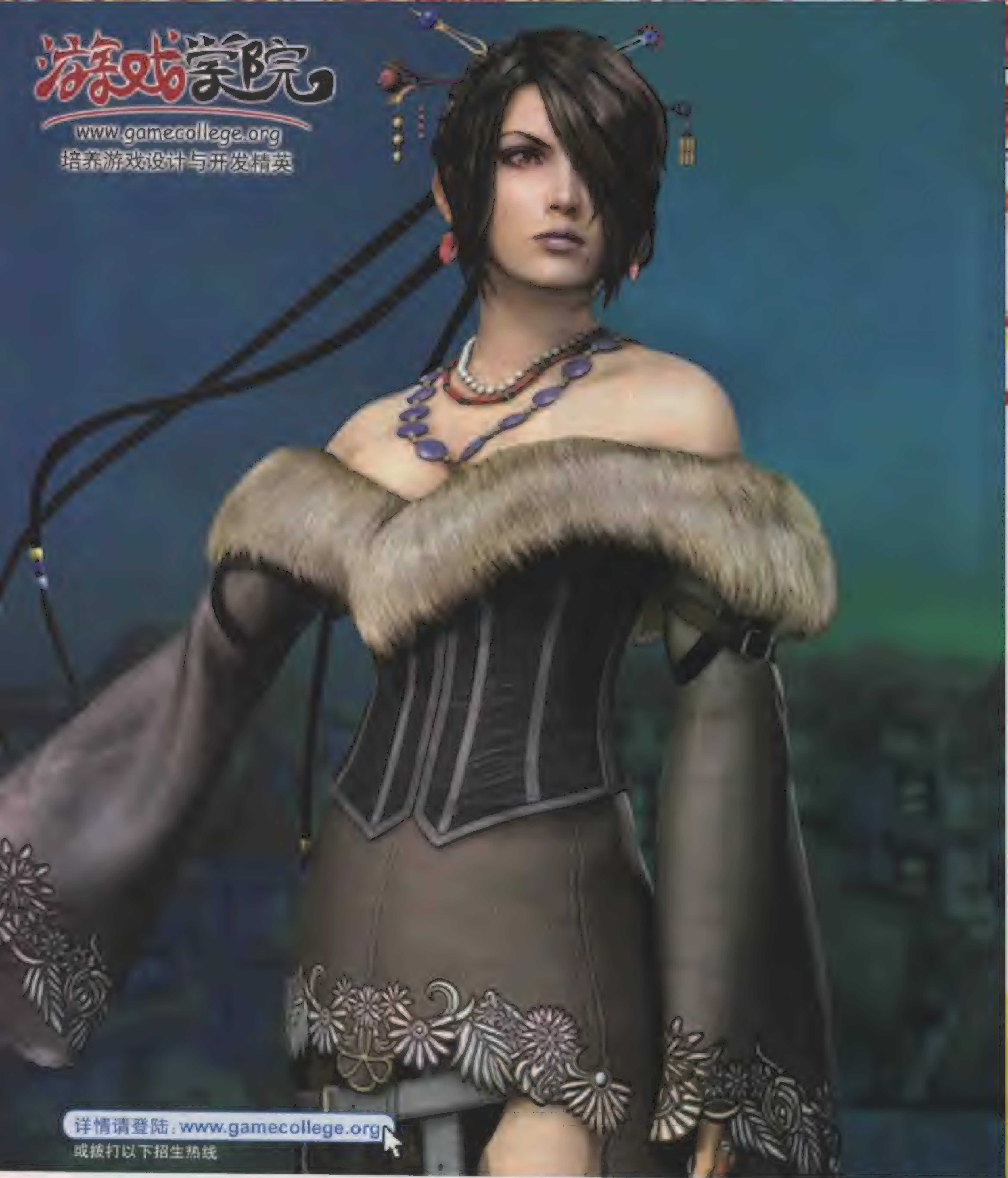
一切皆有可能，李宁说。于是它顺理成章地站在了《大众软件》的封面。有人对此很愤怒，说"IT杂志为什么能登非IT的广告呢？"是啊，非IT的杂志为什么能登IT的广告呢？

从此，《大众软件》不仅仅属于IT或者非IT，它属于年轻的人。

一切皆有可能

谁说不可以

任何地方都是你的运动场，只要你想，就有可能！



游戏学院
www.gamecollege.org
培养游戏设计与开发精英
详情请登陆:www.gamecollege.org
或拨打以下招生热线

印记

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河 龙猫 司马平安

杂志社的十年十大

在整整十年里，一本杂志所呈现出来的是什么？是一个又一个漂亮而新鲜的封面，是一篇又一篇的专题文章，是杂志自身随着行业一同发展的起伏脉络，是一个又一个亲身参与者难以忘怀的故事。这些都成为散落在这本杂志发展中的印记。今天，我们以“十大”的形式，将这些印记归纳总结出来，“十”并不能囊括这种脉络的全部起伏，但是，它代表着一种纪念。



《大众软件》十大封面

封面对于一本杂志来说，就像是人的脸。不过人的面容会随着时光的流逝日渐苍老，而杂志只会越来越年轻。当然岁月依旧会在封面上留下自己的痕迹，就像父辈脸上纵横的皱纹，那里面隐藏着太多太多的故事。10年，这并不算一个很漫长的时间，可是当我们回头抚摸一叠叠的杂志，感受它由粗糙变得光滑、由单薄变得丰润的时候，才发现10年里有太多值得记忆的时光。

1.1995年8月号（总01期）



现在看看，除了封面那熟悉的Logo之外，几乎没有一点能与现在联系的东西，甚至那4个熟悉的大字也不是现在棱角分明的冷酷模样。可是《大众软件》的10年辉煌的确是从这里开始的，就像封面上那个3.5″软盘。现在的电脑配置单上已经失去了它的身影，不过当时正是它引领着我们进入了DOS时代，学会了“Copy”、“Format”的命令。软盘渐渐消失了，《大众软件》却成为越来越多的人的良师益友。

那个时候的杂志还是比较简陋粗糙，字体、色彩、排版这些细节基本上没有讲究，游戏攻略中的地图还是珍贵的“手绘版”，与现在精美的图片不可同日而语，可以说就是一本简单的科普基础读物。不过这也确立了杂志10年以来的宗旨：贴近读者，关注生活。而且杂志中软件、硬件、游戏攻略、游戏文化的内容设置此时就已确定，《大众软件》关注的并不仅仅是软件，而是整个行业，10年来一直没有改变。

想想咱们大软要见解有见解，要艺术有艺术，全了！望大软能销遍全球成为世界第一刊物！（甘肃 高旭）



罗马不是一日建成的，这就是开始"建设罗马"的那一刻。

2.1996年10月号（总15期）

你知道什么是"Windows"么？它不仅仅是一个电脑用户每天要面对的软件，也是一个窗口，是我们观察新世界，获取新知识的窗口。这个窗口就出现在这一期的杂志封面上，象征着我们开始告别字符界面，进入图形界面时代。对于电脑来说，这是一个飞跃的标志。而封面窗口中的画面，也让人联想起那个年代激动人心的口号——"中国距离信息高速公路有多远？向北1500米"。与此相关，这一期的封面标题中也出现了"Internet一族"。那个时候几乎没有人能理解这是什么意思，他们在从事怎样的活动。9年之后，现在这种人叫网民，在中国的数目已超过了1亿人口。

从这一期开始，《大众软件》的装订方式由最初的中缝骑马订改为胶订。从此之后它不再是一本小册子，而开始成为一本真正的杂志。

3.1997年7月号（总24期）



这期的《大众软件》封面上首次出现了国外厂商的广告。育碧公司的"生死赛车"竞速大赛，不管你有没有驾驶执照，都可报名前来在电脑上展现你无敌的驾驶技术，"糟蹋"各种心仪已久的高档轿车，成就现实中不可能实现的梦想，这就是游戏竞技的最大魅力。

对于《大众软件》来说，封面广告的出现标志着杂志商业化运作的巨大进步，也是自身实力受到企业认可的凭证。而且不经意间，电子竞技这个后来成为国家正式体育竞技项目的新生事物，与《大众软件》实现了第一次亲密接触。那个时候，很多人还不知道这到底意味着什么。

4.1998年5月号（总34期）



看到封面上那醒目的"300 000"了么？不要搞错了，那个时候国家还没有发行彩票，30万也与奖金无关。不过这个数字的确是在向读者报喜，因为《大众软件》的国内读者总数超过了30万。这个数字是什么概念呢？我们国家的心脏——天安门广场的面积是44万平方米，可同时容纳100万人。想象一下这广场上1/3的人人手一本《大众软件》的场面……

这期杂志的封面上出现了"国内游戏制作小组访谈"，从此《大众软件》的注意力不仅仅集中于游戏本身，更多的时候进入产业内部，探询游戏从业者们的酸甜苦辣。

5.1999年10月上（总60期）



这是一期灿烂的封面，因为当时正值我们伟大的祖国迎来五十周年的生日庆典，为此《大众软件》特别制作了大型专题《岁月如歌》，回顾10年以来中国IT行业的发展。需要指出的是，这是我们首次集中力量制作大型综合专题报道，也是后来杂志的拳头栏目"专栏评述""专题企划"的前身。这个看上去酷似央视献礼片名的专题是产业全面深入报道的首次尝试，也象征着杂志开始由一本刊物向媒体的有意识转变。

此外，1999年的《大众软件》正式改为半月刊，以更高的时效报道飞速变化的中国IT和游戏产业。

6.2000年15期（总80期）

就在2000年的8月初，《大众软件》迎来了自己的五周年庆典，距离现在也正好是5年。5年之前，很多人还没放弃Windows 98，很多人还惦记着"仙剑奇侠传"，有些人开始在网吧里对战《星际争霸》，也有人正痴迷于"网络泥巴"。5年之后，它们各自经历了不同的命运；只有——记录它们的《大众软件》，依旧为曾经痴迷它们的玩家继续服务。



封面上可看到当时编辑部倾力制作的《大众软件5周年——写在杂志边上》，这本被玩家称之为“红宝书”的增刊现在依旧是玩家四处搜寻的经典。当时大学刚毕业的冰河，硬是从800元的月薪中挤出上网吧的“银子”购买了这本书。不曾想4日后就从地下室的床铺上和臭袜子一起消失，估计是被老鼠“借”走了，至今未还，甚为遗憾。但愿“红宝书”能为鼠族的“挨踢”产业兴旺发达而添砖加瓦。

7.2001年11期（总100期）

快乐的日子里，我们看到了一期新杂志。《大众软件》的第100期随着“六一”儿童节一起到来。对于杂志社中一群充满童心的“老小孩”来说，制作这样一期杂志，除了辛苦和快乐之外，还格外让他们想起自己的童年。从这期开始，杂志开始尝试使用全彩印刷，IT和游戏行业绚丽多彩的一面得以更加真实地呈现在读者面前。

五周年到十周年，用了5年；100期到200期，则只有4年零2个月。也许是行业越来越快的发展速度，让这种超越时空的灵异现象出现……

8.2002年01期（总114期）



“中国电脑游戏产业报告”，出现在杂志封面上的文字说明了这不是一期普通的杂志。这一年游戏产业正在经历巨大的转折，网络游戏的崛起和单机游戏的没落态势已然出现，只是谁也没能预料到后来它会发展成一种怎样畸形的局面。在转变发生之前，《大众软件》已凭借其敏锐的行业嗅觉察觉到了这一趋势，并开始制作后来成为年度作品的“产业报告”。回头看看，那个时候的总结和预测虽不完全正确，但是这种率先的尝试为后来的制作积累了可贵的财富。再过一年之后，“××游戏行业调查”、“××游戏发展报告”的类似作品满天飞舞，只是发布仪式上绚烂的灯光下，多少人在乎它到底描述了什么呢？我们是最早开始调查制作的，我们也要全力做到最好。

9.2003年22期（总159期）

2002年游戏产业的焦点属于网络游戏，而2003年的高峰则属于电子竞技。尽管在2001年从韩国夺得了2枚金牌之后，中国的电子竞技选手再也没有接近领奖台的最高点，但他们依旧在顽强地进行冲击。而国内游戏产业环境的改善，也终于让电子竞技选手慢慢地可以抬起头来说话。在各种因素的综合作用下，2003 WCG成为中国开赛以来最成功的一届，无论是现场观战人数还是网络转播都创造了新的纪录，而且首次进入了中央电视台的节目。《大众软件》的特派记者也随着优胜者一同奔赴韩国的“沙场”，尽管唯一有望获得金牌的8da2K最终在决赛中功亏一篑，可是看着飘扬在赛场的五星红旗，每个人都明白了那句口号“Beyond The Game”的真正含义。



我来了，我看到了，我征服了。

10.2004年11期（总172期）



别惊诧，你没有看错，这不是《瑞丽》或者《精品购物指南》什么的。虽然封面上是4个美女，但它真的是《大众软件》……

2004年的IT和游戏产业已进入了一个以消费为主的商业经济时代，网络游戏和短信更成为彻底挽救中国互联网的两根“稻草”。丁磊和陈天桥先后凭借从网络游戏“聚宝盆”中拿到的“银子”成为中国“最富有的人”，越来越多的人渴望了解游戏行业，渴望进入游戏行业。当然，很多人除了玩，什么都不知道。

游戏娃娃，是《大众软件》考虑平面媒体如何更好地与网络游戏进行结合的一次大胆尝试。随着时代的变化，《大众软件》也一直在大胆地进行各种尝试。从多媒体时代推出的多媒体光盘杂志，到网络游戏时代推出的游戏娃娃，我们一直走在媒体的前列。

在竞争中生存，我希望《大众软件》明天会更好！（甘肃 曾明涛）

《大众软件》十大专题

对任何一家媒体来说，专题报道都是整本刊物的重中之重，对《大众软件》来说自然也是如此。专题报道代表媒体的品位和主基调，代表媒体对某一领域的认知程度，更代表媒体在这一领域内的权威地位。《大众软件》是国内IT媒体中最早开始刊登专题报道的媒体之一，从1995年的创刊号起，专题报道便被列为杂志中不可缺少的重要部分。如果把“大软”比作一个人，那么专题就是他的眼和口。大软用眼观察IT业的发展动向和读者关心的热点话题，抽丝剥茧，找出事情发展的本质，再用口告诉读者这一切，一步步引导读者了解这个亦真亦幻的圈子里一切真假虚实背后的真相。在《大众软件》创立至今的10年间，刊登过的大小专题达400余篇。在十周年到来之际，我们从这不同时期数百万字的文章中挑选出10篇影响最大、最有代表性的专题（系列），希望能重新理清这一系列事件的来龙去脉，让没有经历过或已经遗忘了这一切的读者得以重拾失去的记忆。

十大专题之一

期数：1995年8月刊（总01期）

标题：议电脑游戏

作者：郑佛水

栏目：专题综述

《议电脑游戏》是《大众软件》创刊号上的开篇文章，作者是杂志社的元老，现文校组负责人郑佛水老师。这篇文章对《大众软件》的意义是十分重大的——它对“玩”的概念作了更加深刻的诠释，同时确立了早期《大众软件》的定位——引导读者，通过游戏认知电脑。

当事者说：

时任《大众软件》文字编辑 郑佛水老师：“在进入《大众软件》之前，我在部队做电脑硬件维护工作。当年的我就对电脑游戏非常感兴趣。我当年非常喜欢在一台长城0520（8086处理器）上玩《仓库世家》和《挖金子》，并且感到电脑游戏对开发智力十分有帮助。在刚进入‘大软’的时候，社会上的家长、老师们对电脑游戏多持反对态度，于是我便借这个机会阐述了自己的观点——玩，更深层的意思是‘欣赏’与‘研习’，电脑游戏正是让用户在玩的过程中熟悉电脑操作的重要途径。电脑游戏不是洪水猛兽，更不是海洛因。”

十大专题之二

期数：1998年5月号（总34期）

标题：月之暗面——国内知名游戏制作组访谈

作者：本刊记者

栏目：专题综述

游戏制作组介绍也是《大众软件》中历史比较悠久的内容之一，尽管今天的它已经变成了“网络游戏开发团队系列”，位置也挪到了“在线争锋”栏目，但不变的却是“大软”始终积极关注报道产业现状的那份执著和责任感。

当事者说：

时任《大众软件》编辑部主任 黑暗：“那个时候“大



软”同国内的游戏制作组都保持着密切的联系。‘大软’一方面感到这些制作组中的多数都力量弱小，生存状况比较艰苦；另一方面，当时中国游戏产业刚刚崛起，需要更多的支持；同时，玩家也对这些游戏制作组表现出极大的兴趣。我们之所以报道这些游戏制作组，一方面为了满足玩家的好奇心，另一方面也希望能给这些制作组以正面的舆论支持。更重要的是，1995年～1998年对中国的游戏产业来说是一个重要的历史时期，《大众软件》义不容辞地承担了记录历史的任务。尽管当时的很多游戏制作组到今天因为资金、项目或其他原因而不复存在，但作为游戏产业的奠基人，曾在这些小组中工作过的大多数人今天仍是游戏行业中的核心人物，对整个产业起到了积极的作用。”

十大专题之三

期数：1999年2月上（总44期）

标题：中国电脑业的怪圈（连载）

作者：一兵

栏目：专题综述

《中国电脑业的怪圈》是“大软”历史上第一篇揭示行业黑幕的文章，文章对当时电脑行业中存在的一些不正之风进行了较为深刻的揭露和报道，树立了《大众软件》在读者心目中正直、公正的形象。

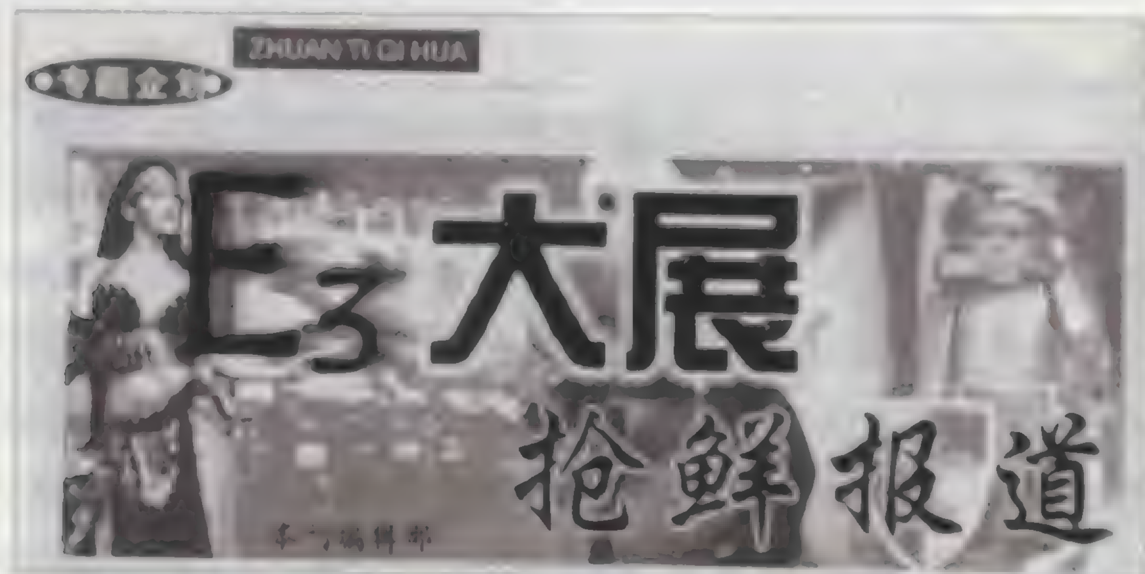
当事者说：

时任《大众软件》特约作者 一兵："写这一系列时我年届而立。我是学计算机应用专业出身，毕业没多久就在中关村做电脑生意。因为这个机缘，使我更能全面地认识与了解中国IT业前哨的一些内情。这些文章挑的都是软硬件最敏感的地方下手，文章写完后，我遭到了业内不少人士的讨伐和骚扰，尤其是我反击盗版风潮、直揭中关村的走私与逃税等细节，谈论的阴暗面过多，与当时打造'中国硅谷'的气氛明显不合拍。许多经销商都说：'你也是吃这碗饭的，写这些干嘛？'而自由撰稿人一篇更是得罪了许多同行，我的信箱被炸了两回。诚然，当人们反向思考已成习惯时，现在透析中国IT业的佳文大作既全面又有气势，还涌现了一批被称为'IT评论家'的人物。但在当时，这样的文章却是块烫手的山芋，听说当时'大软'都是经过再三权衡之后才决定刊发的。"

十大专题之四

期数：1999年6月上（总52期）
标题：E3大展抢鲜报道
作者：本刊编辑部
栏目：专题企划

作为电子娱乐产业全球最重要的盛会，E3的影响力是毋庸多说的。早在1995年总第二期杂志里，《大众软件》就曾对E3做过报道。1999年，《大众软件》作为中国大陆第一家亲临现场报道的媒体，第一次踏上了美国这片神奇的土地。



当事者说：

时任《大众软件》副主编 黑暗："实际上1999年并不是'大软'第一次出国考察国外的游戏环境。1998年，本刊记者受法国育碧公司之邀，走访了育碧位于巴黎的总部，与该公司的高层领导对中国的游戏市场进行了分析；1999年，美国3DO公司也对'大软'发出邀请，到其《英雄无敌》制作团队进行参观访问。第一次到E3现场时，最令我难忘的，是令人叹为观止的展会规模。这样的规模在游戏产业刚刚起步不久的中国是无法想象的。此外，国外媒体对游戏的报道方式也与国内大不一样。在E3现场，我看到参与报道的几乎都是包括电视在内的主流媒体，这意味着和中国相比，国外的游戏产业在整个社会产业结构中的地位也完全不同。此后，《大众软件》保持了每年派记者赴美，为国内广大玩家现场报道这一电子娱乐盛会的传统。"

十大专题之五

期数：2000年第12期（总77期）
标题：黑洞——伪正版市场考
作者：生铁
栏目：专题企划

2000年是中国盗版软件的"兴盛期"，同时也是正版软件开始降低价位反击盗版的"萌芽期"，然而此时，却在正版和盗版之间出现了所谓的"第三者"——"伪正版"。无论对于正版、盗版软件商还是用户，"伪正版"的出现都是始料不及的。

当事者说：

时任《大众软件》专题编辑 生铁："2000年4月，黑暗交给我一个专题任务，探究市场上'伪装成正版软件、并以正版价格出售的盗版软件'的情况。我先去了解了正版软件的出版流程，分析了它们的包装防伪特点，并在两个月中，每周去市场上购买'伪正版游戏'（这个名字应该是《大众软件》发明的），回来进行对比分析。那个专题制作得比较辛苦——当时几乎将市场上的伪正版产品都收集齐了。不过遗憾的是，时至今日，伪正版软件依然未曾绝迹，它只是随着单机游戏市场的衰败而日渐消亡了。"

十大专题之六

期数：2000年第24期（总89期）
标题：全国盗版市场调查报告
作者：方鸣
栏目：专题企划

这里先透露一个内幕消息——其实"方鸣"这个听起来非常像电台主持人的名字正是King的另一个笔名。

当事者说：

时任《大众软件》记者部主任 King："当时做这篇专题主要出于3点原因。第一，当时《大众软件》的记者组刚刚成立，临近年底，应该拿出一些比较有分量的专题；第二，记者组成立后，《大众软件》的信息员队伍也逐步建立起来，使在全国范围内进行盗版软件市场调查成为可能。第三，从那个时期以后，盗版软件市场发生了巨大的变化。随着宽带网络的普及，以光盘为载体的盗版软件市场开始逐渐萎缩，选在这一时期做这篇专题是非常有意义的，因为从那以后，盗版光盘市场就再也没有复苏的迹象，这篇专题可以说为大规模盗版生产线的时代画上了一个句号。当时这篇文章在社会上影响不小，并引起了政府部门的关注。一份名为《高层版权论坛》的杂志全文转载了这篇专题，美国电影协会亚太地区办事处的一位官员也专程从香港赶来杂志社，与我们一同探讨如何打击盗版等相关事宜。"

十大专题之七

期数：2001年第6期（总95期）
标题："变速齿轮"给在线游戏带来了什么？
作者：本刊编辑

我最大的希望：90岁的我在一个金色的秋日午后，与大软编辑一起参加月球之旅。（晶合后院 仗剑游侠）

栏目：专题企划

在网络游戏成为游戏市场主流的今天，"外挂"是个再熟悉不过的词了。但在2001年，多数人却还不知道"外挂"为何物。《大众软件》再一次走在了行业的前列，对国内出现的第一个真正意义上的游戏外挂"变速齿轮"进行了报道。

当事者说：

时任《大众软件》专题编辑 生铁："变速齿轮原本是为单机游戏开发的，该软件的作者王荣为了在国外一个游戏比赛中得到高分，换取亚马逊网站的代金券，才开发了这个可以控制游戏速度的小程序。后来一些不遵守游戏规则的人将这个程序用在网络游戏里，最终使变速齿轮轰动一时。当时《大众软件》娱乐组接触到这个软件，感到这是个很敏感的话题，用一夜时间写成了这篇文章。可以说，《大众软件》是最早报道网络游戏外挂的媒体。"

十大专题之八

期数：2002年第1期（总114期）
标题：2001年中国电脑游戏产业报告
作者：本刊编辑部
栏目：专题企划

2002年，第一份《大众软件中国电脑游戏产业报告》出炉了。也许作为一篇产业报告，它还略显稚嫩，但它的最可贵之处，在于它是中国电脑游戏业出现以来的第一份产业报告，它的出现，带动了业内各种机构纷纷出台自己产业报告的风潮，使游戏产业报告这一极具参考价值的新兴事物逐步向正规化、权威化的方向发展。

当事者说：



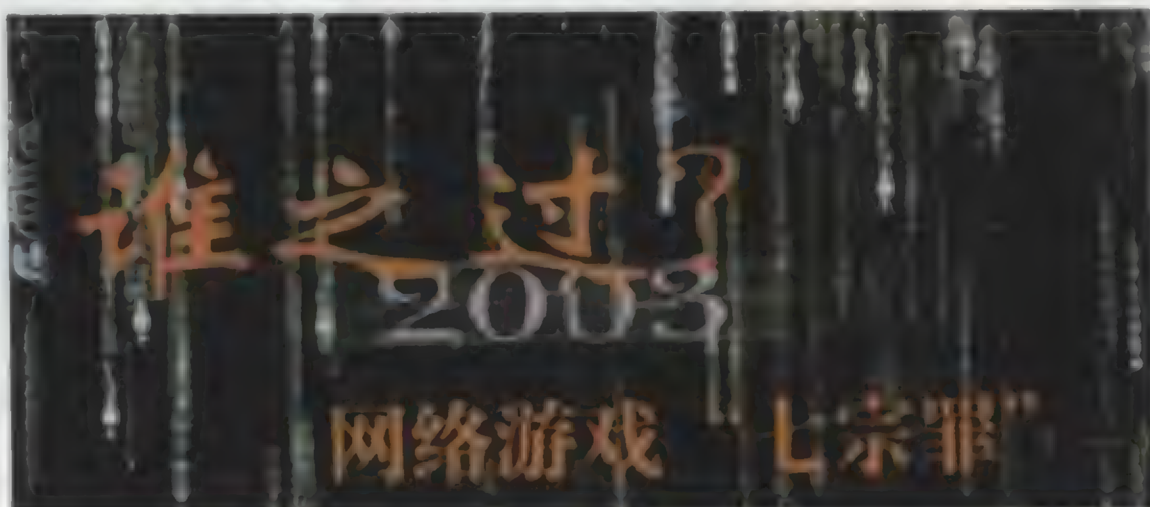
时任《大众软件》副总编 黑暗："第一个吃螃蟹的人，需要的，也许不仅仅是勇气。随着2001年，游戏产业的逐渐成熟，为产业报告的诞生打下了基础。此时一个正常的、有行业责任感的媒体，都会选择做这份产业报告，最重要的就是有没有知难而上的勇气。而实施过程中难度最大的，主要还是对数据的收集和整理，毕竟，做这份工作的都不是专业人员。"

时任《大众软件》记者部主任 King："当初在立项决定做这份产业报告时，很多人怀疑做这样一份报告的实际意义，最后是副总编黑暗顶住压力，给与了大量支持，才使这份报告得以顺利完成。"

时任《大众软件》专题记者 生铁："这个专题与别的专题不同，别的专题是自己去调查、思考，笼统的感性认识要多一些。而产业报告实际上做的是大量的数据统计工作。我可以肯定地说，'大软'的游戏产业报告是目前市场上最权威和最专业的。"

十大专题之九

期数：2003年第3期（总140期）
标题：谁之过？——网络游戏"七宗罪"
作者：寂静的冰河，PESSIMISM
栏目：专题企划（连载）



当事者说：

时任《大众软件》前执行主编 Walker："这是《大众软件》创刊以来第一次较为深入地探讨网络游戏自身存在和人为造成的一些弊端，以及由此形成的影响。当时社会上的媒体几乎都在激烈地批判反对网络游戏，但由于他们并不真正了解网络游戏和玩家，所以发出的各种议论往往都是南辕北辙，不着边际。《大众软件》作为游戏行业中的权威媒体，应该就此问题发出自己的声音。"

十大专题之十

期数：2004年第13期（总174期）
标题：挂狗头，卖？？肉
作者：司马平安，发条龙猫
栏目：专栏评述

提起"爱普泰克网E拍"，想必读多读者都感到印象深刻。"网E拍"在电视媒体上铺天盖地的广告，使许多不具备专业知识的用户对这个号称具备"摄影、摄像、录音笔、读卡器"等一系列功能的"低价"产品表现出极大的兴趣。然而，这个产品的实际使用效果究竟如何呢？

当事者说：

时任《大众软件》专题记者 龙猫："当时一位受广告影响而购买了'网E拍'的愤怒读者将这部'网E拍'寄给'大软'，请我们'鉴定'一下这款产品。经过一系列测试，我们发现它号称具备几大功能，没有一种功能达到'合格'的。那篇专题登出后，在社会上引起了强烈反响。《南方都市报》及多家知名网站均对这篇文章进行了全文转载。最终该'爱普泰克网E拍'成为中国国家数码照相机质量状况通报会上唯一被点名批评的不合格产品。我想，这篇文章的目的不仅仅是揭露一个公司、一件产品，而是向读者揭示这样一种现象。今后难免会出现下一个类似的产品，但只要读者能由这一篇文章认清这类产品、这种现象的本质，这篇文章的目的也就达到了。"



《大众软件》十大编辑部轶事

10年了，不能不感谢曾有那么多的读者朋友对于《大众软件》的发展指指点点，对于小编们的衣食住行问寒问暖。不知道为什么，大家总是会对于杂志背后的人和事抱有如此之高的热情与关切，可是无论是小编还是小记都只不过是靠一双普通的双手吃饭，虽然也有些身材修长与浓眉大眼的，不过无论怎么看都不过是凡人的脸。所以，我只能把原因归结为多年来杂志中一直萦绕的体贴与亲切吧。

当你阅读一本《大众软件》时的感觉或许就像是在看一封远方亲人的来信。这封信，我们以平均每月两封的速度坚持了10年，每一封都希望能告诉你一些你所不知道的东西，而今天终于有机会写一点生活与工作中的琐碎事，想来这些一定也是大家猜测以久的东西吧。当然我不会挑选诸如林晓姐姐的花裙子，生铁抽屉里的老鼠，或者是龙猫吃面条把牙崴了并换上了一口烤瓷与镀金相间隔的新牙……这些纯粹的个人生活问题。

1、神经卧底

几天前听说北京某地专门开设了治疗网络成瘾的治疗中心。其地位与戒毒所等同。于是本刊自然要派出记者实地考察，一探究竟。King与鬼畜两人义不容辞，一马当先。此二人，一高、一矮；一胖、一瘦；一个是长发赤面鬼，一个是短发白毛怪。站在一起，与牛头马面、黑白无常、修罗双煞等劲爆偶像实力派组合雷同。为了此次暗访，矮、瘦、白毛者不得已称高、胖、长发者为兄，而自己还一力肩负起扮演网络痴情人的重任。临行前，二人扬发而行，意气风发，立下军令状，既入虎穴、必得虎子！一路无话，两人终于行至医疗中心门前。一白衣天使拦住去路，不问情由，甩出一张表格要求填写，为兄者草草一看，私藏一张、填写一张。交表后，曰："吾弟身陷网境多年，久久不能自拔，请大师速速开始治疗，务虚尽断一切网络连接，一切费用不必担心，均由我承担。"未曾想，那天使却连连摆手，称："不忙、不忙，且让医生诊断在先。"于是乎，为弟者被带入一密室，而为兄者只能在外间苦苦等候。不多时，密室中另一白衣人独自而出，为兄者暗自急切，却不见其弟随后而出。只见白衣人双眉紧锁、面带踌躇，行至面前："你可是那人其兄？"而后又道，"且随我来。"

引至一拐角隐秘处，为兄者忙问："怎么，难道吾弟之病尚未达成瘾之境界。"

"非也、非也。"

"难不成吾弟之病已成缺损性成瘾，恐难治疗乎？"

"非也、非也。"

"那就请大师火速开始治疗吧。"

"哎……"白衣人长叹一声，说道："汝弟之病，恐已非我医力能及。建议你另觅高人吧。"

"请大师指条明路吧。"为兄者，一几揖到地。心中暗自嘀咕："估计是穿帮了，这可怎生对得起《大众软件》的诸多家乡父老……"

殊不知，白衣人却说："我听说，城郊有一名为清河之地，该处有家医院或可治疗汝弟之疾。"随后又道："汝弟所患乃精神病，那家精神病院应该就是他的归宿了……"

"咣当！"一席话后，只见高、胖、长发为兄者全身毛发炸立，筋脉尽断，吐血倒地。

2、动物的说

做记者的有几个不想出名的。所谓名记，往往是在成了名之后才能达到"颠倒黑白""翻云覆雨"之境界。司马平安在刚刚做记者不久便有着成为一个名记的理想。但无奈的是名扬天下的路总是那么不够顺畅。于是他往往会在写作中搞一些小伎俩。譬如总在文中加一些"平安说"、"平安认为"这样的字样。原以为，这样做可以让读者在多次阅读之后深刻地记住这个名字，可久而久之终于发现高妙的记者总是懂得如何把自己藏在新闻事件的背后。司马平安改了这个毛病，可新来的记者却刚刚开始临摹着这种写作技巧。当时新来的有冰雪中的狐狸(后改名为冰河)和一个笔名是大苍蝇的记者。终于有一天，当时的主编Walker大人不知何事把这二位请到自己的办公室里。桌面上摆满了几期最新的杂志，上面还有一些被红笔勾出的句子，不明白的还以为那些是可以抄在床头作为座右铭的经典名句，可仔细一看，满目皆是：狐狸说XX公司的产品从某种程度而言绝对侵害了消费者的权益；苍蝇说"蓝极速"的火烧死的不仅仅是27条年轻的生命……终于Walker大人合上了杂志，语重心长地说了一句："对不起，我们是在开杂志社，不是开动物园。"再后来，有了龙猫与心鹰。他们可真是幸福呢。至少我从没见杂志上出现过"鹰说"与"猫说"。

3、刀耕火种

看到现在的编辑和排版人员的工作，真是羡慕啊羡慕。想当年咱们行业的老一辈，都要使用版式纸一笔一划地爬格子，爬完了不算，如果出现错误还要完全重抄一遍，想想就要不寒而栗。在《大众软件》开始出版时，虽然我们已经摆脱了"刀耕火种"的铅字排版时代，但因为设备不够先进，使用的还是DOS下的华光排版系统。因为不能进行图文混排，所有的图片必须单独出片后再手工拼版到文字胶片上。于是，编辑部装备了反光灯箱工作台、胶条、剪刀和各种型号的解剖刀。我们出片和印刷时，包里都揣着全套的锋利武器……一次在印刷场对胶片作最后处理时，一个名为"鲲"的老编从胶条机上撕胶条，却不知道工人为了方便工作，在切口上固定了一片刀片。于是，惨剧发生了，他大拇指上的一条肉就被整整齐齐地片了

下来……自此以后，整个编辑部的人在进行这种"危险工作"时都多了几分小心。

4、游戏呼机

1995年CHINANET就已经开始向用户提供服务了，不过那时的上网费用极其昂贵，应用又非常不方便。想当初的上网费用12元/小时，您还别觉得贵，还没有包月服务。想当初我们第一次上网时，对着不同与DOS提示符的">"的UNIX提示符"$"，感觉就像是使惯了步枪的士兵突然拿到了一颗战斧导弹，想动手都不知道从哪下。在苦学了一段UNIX命令后，我终于可以开始使用当时那些缓慢而又贫乏的服务了。1996年时，以文字为主要表达方式的网络游戏（MUD）已经面世了，虽然费用昂贵，但我们仍然经常连续数小时地沉迷于其中。一次，晚上编辑部临当有事要找一个编辑。当时，手机还是昂贵而笨重的设备，像我们这种小编辑是使用不起的，而上网又会占用家里唯一的电话线。好在编辑部主任知道我们常去的MUD，于是一直追到了游戏里才把这位同仁抓回了编辑部。

5、网络来了

话说有一次作外挂文字内码转换系统的专题，当时的新浪网还不存在。鲲去四通利方谈RICHWIN试用版在光盘中的合作，得到了一张"市场部副经理 汪延"的名片。一年多之后，我们又要做一个关于网络的专题，编辑部的记者King要采访一下新浪。King来找鲲要新浪的联系方法，鲲让他去找王志东，顺便从名片堆里翻腾出那张汪延的名片，心里想着找不到他找负责市场的总可以吧。结果，电话打过去找王志东，对方告诉说王总在美国开会。在美国开会？真是无法想象。于是，继续找汪延，对方耐心的又告诉我们汪总也到美国开会去了。汪总？不是我们不知道，实在是世界变化快，有谁能够想到一个传统的应用软件公司能够转型成网络公司并在美国上市呢？10年，让世界知道了中国人口的众多，知道了中国网络市场的巨大。

6、泰山纪行

编辑部每一次组织的出行活动都是生动、有趣，充满活力的。登泰山那次距今最近，因此在记忆中也最为清晰。凌晨2点的钟声格外刺耳，可为了一睹泰山日出的真容也只好扔下手边的羊肉串了。1500米的高山在夜晚的黑色中就像是一个馒头，几乎没有人在意它的高度。可爬了没多久，大部队便被拉成了3个阵营。现在回想起那些第一拨登上山顶的同志们的表情仍然令人心头发恨。有什么可骄傲的？看看那些挑山工从来都是诚恳谦逊的面孔。不过，正当体质一向不错的风行水（体重90斤）询问那些抬人上山的挑山工价钱时，得到的回答是：25元。而不远处正喘粗气的ARTEC（体重160斤）立刻双眼发亮，"多少钱？" 挑山工看看他，"100元。"

在成本核算方面，挑山工比记者强。

7、盗版事件

市场上，打着"大众软件"名号的软件合集盗版盘不少，听说卖得还不错，不过那些和我们的工作没有直接的联系。但直接盗版《大众软件》杂志的就不同了。且不说，1996年在南方就出现了大量《大众软件1995年合订本》的盗版图书，在1997年5月底市面上竟突然在《大众软件》发刊之前一周便出现了一本印刷粗糙、错误百出的《大众软件》杂志。一时间，来自全国各地的读者投诉充满了整个编辑部。经过当年第7期"编辑部报告中"的揭示，上当的读者才恍然大悟。今天的老编们在看到那一期假的大软时终于可以谈笑自若了，甚至于还听说，那本书就好像邮票当中的错票一样，升值了，在网上可以排到一个相当高的价格。

8、黑客降临

2000年9月24日（那个家伙挑了一个周日）凌晨阿飞突然收到了一封信，那是一位大软的作者苏旅发来的。一看之下竟吓出一身冷汗，原来信是提醒他大众软件网站被黑了，于是乎，当日上午9时编辑部各级领导以及网络组全体成员在接到阿飞的报告后齐集编辑部，迅速与托管服务器中心取得联系，将主页迁移，将重要数据备份，经过15个小时的奋战终于将网站恢复正常。在第二天上午7时，备用的主页服务器再次受到攻击，手法与第一次完全相同，终于大众软件网全面关闭，邮件服务也因此中断。此时的大软已忍无可忍通过"110"向北京市公安局报了案。这一事件，惊心动魄持续了24小时。今天，大软人称那一天为"9.24黑色星期天"。

9、也有火灾

半夜10点突然有人提出要去吃夜宵，这可好，一下子引发了在场每个人肚子里的馋虫。"同去、同去"的声音不绝于耳。最终，大家都集合到了法华寺南里的一家小饭馆里（后来大软要搬家时，这家饭馆的老板还哭了），留下了空荡荡的办公室与某人的电暖气。一个小时后，我们回来了。远方没有了熟悉的灯光，几个走在前面的人，突然跑了回来，大喊着"着火了"。据说他们进去后的第一感觉是刺眼的浓烟，而第一反应是趴下，摸着墙往前，随后才意识到火灾来了。好在所有人都跑了出来。站在外面的人都在想该怎么办，119自然是第一选择，而我们也不是废柴。于是乎，只听背后一声大喊："我来！"一条身影呼的一下跳了下去，紧接着，是一连串叮咣乱响。原来他跳到了院中的简易棚上，而那种石膏屋顶也显然承受不住这名勇士。换句话说，他把那个屋顶砸出了个洞，而自己也身陷那伸手不见五指的小屋之中。最后，还是消防员们扑灭了编辑部的火，可那个兄弟还要在屋子里等待拿着小屋钥匙的另一个英雄。

10、也有水灾

这么大的雨多年罕见，不过北京房屋的质量也的确应该画上个问号。一场雨，竟然可以让整个编辑部的天花板全面漏雨，直至地上的水淹过了脚面。当时编辑部里的真实情景是狂人躺在编辑部门口，洪水被他庞大的身躯挡住流进了旁边的厕所。他一边高呼"为了胜利不要管我"一边搓了搓胳膊。身后苍茫等众人则忙着抢救实验室、服务器机房等重地，墙角处和天花板潺潺而下的雨水被遏制住了，不过正所谓"按下葫芦浮起瓢"，黑木的电脑机箱不一会就开始在水中漂浮，而主编办公室内King的显示器也经历着此生第一次的洗礼。林晓姐姐很有先见之明，把一盆花摆在了办公桌上，事实证明这盆花为了她桌子上的水土保持流尽了最后一粒沙，她的电脑没事，不过她可以在桌上种花了。苍茫则指着生铁的座位惊魂未定，"我刚刚走开，天花板吊顶就掉下来了……"

杂志背后的故事

我们的十年亲历记

一本杂志，无庸质疑，它是靠人制作出来的。然而，一本杂志，又决不是靠一个人可以做出来的。它凝结着很多人的心血。这些人构成了一些永远不会印在杂志上的故事。这些故事发生在杂志背后。我们选取了一些编辑部的部分老成员们，让我们跟他们一同来回忆一下那些不曾出现在杂志上的故事吧……

再回首


高庆生
《大众软件》杂志社社长兼总编

"希望各界人士能与《大众软件》一同走好未来之路，为中国IT业的发展做出更大的贡献！"

从1995年创刊到现在，我亲身经历《大众软件》走过的不寻常10年，创刊伊始经历的喜悦和艰难至今让我记忆犹新。我们应该感谢当年《大众软件》第一任社长边晓春和常务副社长刘贫和，他们在创办之初最困难的时期为杂志投入了太多的精力。我记得当时个人电脑还不普及，具备专业知识的编辑和记者也很少。在崇文门的半地下室里，刘贫和先生同时扮演着社领导、文章作者和编辑的角色，一边管理社务，一边写文章，一边还要负责校对、排版等工作，硬是带领大软度过了那个最困难的时期。尽管后来经历了盗版风波等一系列事件，但只要看看我们现在兵强马壮、吃苦耐劳的编辑和记者队伍，凭借我们通力协作的团队精神，我就相信没有什么难关是闯不过的！今天，每当我看到书摊上刚上市的《大众软件》被一抢而空，看到《大众软件》能让越来越多的读者受益，我就由衷地感到高兴！《大众软件》走过的风雨10年中，离不开各级领导的关怀、读者的喜爱和企业的支持。我相信，今后《大众软件》的质量会越来越高，内容会与时俱进，越来越贴近读者的阅读需求，与业界的关系会越来越紧密。《大众软件》连着你、我、他，希望都来支持她。

希望《大众软件》与读者同在！


刘贫和
晶合大众公司总经理

"目前，杂志的宗旨已经从'让电脑走进家庭'变为'让电脑更加容易操作'。"

我原来并不是计算机专业出身，我是个飞行员。1976年我为了解决火控系统中的弹道和飞行轨迹问题，第一次接触到电脑，然后就一下子掉进去拔不出来了（笑）。1994年我从飞行员行列中退了下来，开始筹划着办一本电脑方面的普及性刊物，当时想的就是"让电脑走进家庭，让非计算机专业的人也能使用电脑"，经过1995年印刷出第一期杂志到2000年这5年间，这个目标其实已经达到了。在《大众软件》刚刚成立的时候，有个人电脑的人非常少，想找到专业的计算机人才来办杂志是很困难的事情，我们甚至找到了精通电脑的邻居作为杂志的作者。杂志社当时家中有电脑的同事只有我、裘聿纲和李鹏，大部分同事只能在单位使用计算机。即便是这样，那时候人们对于电脑的狂热还是远远超过了现在。杂志这10年的发展，可以说同计算机产业的发展是密切相关的，《大众软件》对中国电脑的普及起到了推波助澜的作用。目前，杂志的宗旨已经从"让电脑走进家庭"变为"让电脑更加容易操作"。因为我觉得现在电脑操作还是复杂，学习电脑还需要一定的"知识、技巧与时间"，实际上电脑应该像家电一样简单易用，目前的手机做得就不错。当然，这种现状也是与操作系统的一家垄断有关，如果电脑的操作系统能像手机一样百家争鸣，现在的电脑绝不是这个样子！

10年，2、3事


黑暗

"至于继续向着年少时候的梦想努力的，大半已经是这一行的领军人物了。"

氛围

在记忆深处萦绕的，是温和默契的工作氛围。早期的编辑部就在一个房间里，四五个编辑，校对、排版员各一，喧哗的情景不多，那多半是来了客人或者是找到了好玩的游戏。夏日的午后，安静而淡淡散散，看了一堆稿子后去对街的小卖部买一瓶酸奶，就着街景慢慢喝了。玻璃店二楼的编辑部生活如同流行电视剧里描述的那样简单而且快乐，那种快乐氛围在你回忆里就像一幅镶嵌精美相框的相片，放在任何角落都能一眼看到。

情绪

国内的第一个制作组群专访是骑着自行车完成的。当时国内的游戏制作小组不多，很多都在北京，所以我们骑着自行车就完成了这项任务。最远的小组坐落在上地，骑了得有2个多小时才到。当时游戏小组的办公环境很多和我们杂志社类似，到了后一看就备感亲切。做专访结识了很多朋友，那些早期游戏人对自己所从事的事业满怀激情，虽然其中不少人沉默寡语不善表达，但是眼神和语气都能让你感受到一种很难描述的情绪，这种情绪在现在的游戏从业人员身上已经很难看到了。那是在1998年春夏之交，有些人现在已经离开了这个行业，至于继续向着年少时候的梦想努力的，大半已经是这一行的领军人物了。

全球化

1998年的秋冬之际去了法国巴黎采访UBISOFT，这是杂志社第一次派记者出访国外的游戏公司。随后，1999年初去美国采访了3DO，1999年春夏之交，杂志社首次派员采访洛杉矶E3大展，之后好几年内一直是中国大陆独家报道E3的平面媒体。采访E3真正给身处其中的记者带来全球化眼光，亲身体验国际化大背景下的游戏业。走出国门采访国际游戏公司不仅给读者带来第一手新鲜材料，更是锻炼了编辑记者队伍。所以我们进一步关注ECTS、TGS(东京电玩展)、WCG，并在大软内部建立了"凡业内盛事必派员亲临现场报道"的规则。

"大软"您完美了吗——科协来函引起的思考


郑老师

"不是有句古语叫'见信如见人'吗，你们的来信我可是第一目击者。"

2005年3月13日下午，在处理信件时，顺便收到中国科协给杂志社发来的一封关于2003年《大众软件》质量考评结果的信函。信中除对《大软》给予了高度综合评价外，还指出了大软存在的两点不足：标准化不够，如kb和Kb不分；短条新闻开头无空格。看完信后，脑海里禁不住浮想联翩。

我认为，中国科协对《大软》的评价极为客观公正，为《大软》指出的缺陷也正切中要害，因为我心中也早有同样的隐约感觉。可能有人会说："你在大软算哪根葱啊？干吗这样杞人忧天的？"那就告诉你吧，你们虽不认识我，可我见过你们中很多人的身影。"不会吧，这怎么可能呢？"我说的是大实话。10年来，我在大软扮演的角色虽说不少，可主要的还是充当"修理工"（校对文稿）+"推销员"（推行标准化和规范化）+"分检员"（读者来信预处理）的配角。你们当中有不少人给《大软》写过信吧？不是有句古语叫"见信如见人"吗，你们的来信我可是第一目击者，既然如此，那我说的"见过你们中很多人的身影"不假吧；还有一句叫"家书抵万金"，你们把大软当成你们的第二个"家"，金子更是人见人爱，我也脱不了俗啊。

"当修理工不难吧？"怎么说呢，说难不难，说不难也难。"什么意思？"说难是因为大软的"文稿校对"完全不同于习惯脑海中的那种"文字校对"，而纯属"磁盘校对"范畴，并无校样可供，就是说无"校异同"，只有"校是非"。在特殊情况下，校对还要承担起编辑和校对的双重责任。所以我们从事校对的都是大专以上学历，还得经过3个月以上专业培训和严格考核合格的。说不难是因为"世上无难事，只怕有心人。"

"那3项工作中你觉得哪项最难？"回想这10年的历程，感到还是做"推销员"最难。"怎讲？"因为"修理工"主要是改正错别字，它有最好的老师——词典作指导；调整不当语序和混乱的逻辑结构，只要具备基本的汉语基础知识，加之不耻下问、经验积累也可信任；删除多余字及补漏字，只需认真仔细即可达满分。"分检员"只要细心认真便可。唯独"推销员"最难当了，因为它不仅涉及到人的"灵魂"，还因为习惯势力太强大，社会流毒式深远。这里举个简单的例子。"运行"一词当它作动词用时，属不及物动词，后面不能带宾语。在1995年出版的《科学技术期刊编辑教程》第153页中，就已明确纠正了该词的错误用法。时光已流逝了10个年头，但直到目前为止，不少刊物，其中包括不少科

技期刊；还有地方电视台甚至连中央电视台的屏幕上仍可频繁见到诸如“运行XX游戏”“运行XX程序”之类的词句；在我们的不少作者来稿中也是屡见不鲜。再如“登录”一词被错用得也相当广泛，只要打开互联网，随处可见到“请登陆XXX网站”之类的“伪君子”。其规范用法应是“登录XXX网站”。“的”“地”“得”之间的不规范用法就更不用说了。我每天坐公车都可看到北京三环路上的一则公交广告公司广告：“用我们的双手，把北京建设的更美丽”。至今我还怀疑，这种广告起到的是精神鼓动作用大还是无形中引导人们不规范使用汉字的影响更深远。

此类错误我看主要是社会潜移默化所造成的恶果。可要纠正不规范用词并不是件容易的事，因为多年来大家都把眼“养”成习惯了，而且只要不是睁眼瞎，便随时随处可见“噪音”“数据传输率为XXMB/S”“19寸显示器”等道貌岸然的伪用语。就是在大软编辑部这一小范围内规范“运行”“登录”“英寸”等几个词的用法，前后也经历了近3年的不懈努力才初步“修成正果”，至今提交的校对文稿中仍有少数如“留下2、3支步兵部队”“运行leremove”之类的“在逃犯”，只是最终未能骗过校对的“屠刀”而已。正所谓“学好不容易，学坏在一朝”，何况要使整个社会方方面面都做到规范化、标准化，那更无异于登天之难！所以大软意欲保持品牌不倒并想求得进一步发展，达到读者提出的要“像教科书一样，不应有错别字”标准，可谓是路漫漫兮，其道修远。

声霸卡的“痛（苦）”“快（乐）”

“一年以后，我购买了这套系统，直到今天我还在使用它。”



King

1993年底，我还是一名大学二年级的学生。对于电脑与游戏的痴迷大致与今天的同学们没什么两样，如果要说和大家有些什么不同，就是当时自己的电脑水平确实有限。1993年的圣诞前夜，多媒体的浪潮开始吹进了人们的生活。我以专家的身份被同学拉去买声卡。当时的形势是这样的。

中关村：那时还没有什么电子市场，无论买什么，都要在沿街平房中的一家家电脑公司里挑选。从黄庄路口向北，时称“骗子一条街”。

声霸卡：到处都在传送着声霸卡的名字，到处都是卖声霸卡的公司。可惜当时没有网络可上，普及电脑基础知识的报刊也很少，于是我一直以为声霸卡只是为了表示声卡威猛而由商家所起的唬人的名称。

我们走进一家被声霸卡广告盖住了窗户的公司，声称要买一块“声霸卡”的时候，屋内一名男青年开始傲慢地瞟视（注意这个“瞟”字）我们，然后不耐烦地诘问道：“你们知道什么叫声霸卡么？只有创通（就是创新，当年均采用此香港地区的称谓）的才能叫声霸卡。你们知道多少钱么？你们要的就是声卡，知道么？”……后来究竟是不是在这家买了声卡我记不清了，只是这个用脸换来的知识永远铭记在心了——“声霸卡”“创通”。后来买电脑用的是ESS的声卡，DOS时代的游戏设定使我又一次铭记什么叫作标准！再后来看到了《大众软件》。我必须说，我当时是多么地兴奋，因为这是个让你花钱能买来脸的刊物，于是我心有所归！1998年来到大众软件，不久接手“读编往来”栏目。于是我筹划的第一个活动就是“创新杯电脑音乐DIY”比赛，作为第四届大众软件奖系列的第一个活动，刊登在1998年的11月刊上。当时比赛分成两个部分，作为大众软件奖的单项活动，奖品规格之高，现在想来都令人吃惊。

电脑音乐制作比赛

一等奖得主：湖北人民广播电台 胡戈 作品：《战争与和平》。奖品为Sound Blaster Live!一块。

二等奖得主：四川侯健，辽宁李爽。奖品为PC Works 4.1音箱一套。

三等奖得主：上海麦欣，北京王岩，北京刘勇。奖品为PC Works 2.1音箱一套。

鼓励奖100名，奖品为创新公司主题鼠标垫。所有参赛者均可获第四届大众软件奖奖券一张。

“电曲悠扬”征文比赛

本项比赛活动的有关奖品由创新公司提供：

一等奖得主：上海 汤恺 作品：《关于MIDI·关于他》。奖品为创新5倍速DVD驱动器一台。

二等奖得主：成都虞志勇，辽宁谷雨。奖品为创新Voodoo II 3D显示卡一块。

三等奖得主：济南洪宇，兰州许国昌，海军电子工程学院王波。奖品为《汉神》中文平台软件。

后来还与创新组织了颁奖典礼，胡戈、汤恺分别从武汉和上海被请到了北京，我还套上西装主持了颁奖仪式。“创新”“声霸卡”在我心中从“痛”到“快”了。

回想起这段刚刚入社的小编经历，我的心中总能涌起一股暖流。感谢当时刘贫和社长亲自参加了颁奖典礼；感谢当时编辑部裘聿纲主任给予了我坚定的支持，并从主力栏目中抢来了页码，2期整整3个页码（当时的杂志仅仅88页啊）；感谢当时广告部李诚主任为我与创新牵线搭桥，并帮助了整个活动。还要感谢的人很多很多，比如电脑音乐制作比赛一等奖得主胡戈，后来成为了我的作者。组织这个活动让我感受到了大众软件集体的温暖，成功的喜悦。让我见识了Sound Blaster Live!与PC Works 4.1的震撼。一年以后，我购买了这套系统，直到今天我还在使用它。

我的“夜生活”——印刷厂的记忆


田震

“……只有在这一刻，我才会认为没有缺憾而又显得生机勃勃。”

我喜欢夜晚，也许只有在凌晨4点开车快速驶过长安街的时候，你才会感到在夜晚，这座沉睡着的城市不只剩下一个空洞的壳，游荡的路人和那些在夜晚才真正属于这个城市的人们用不同的方式寻找着自己的快乐，喝酒、狂欢、放荡，迷失在纵情夜晚的每一个角落中。不过，同样无法安睡的我却不是他们中的一员——通常这是一个周末或周六的夜晚，我独自驾车走在从南二环的印刷厂回到北四环家中的路上，静谧的空间中，车载CD里歌手孤独地唱着“……伴着国产压路机的声音，晚安北京，晚安所有未眠的人们……”我喜欢这首歌，我，以及所有未眠的人们，最早和这座城市一起醒来。

我想这4年，关于“大软”更深切的印象则全部来自于夜晚。几年来，负责《大众软件》杂志文章的初审以及在印刷前的最终责任签字，使我见证了IT产业的发展在杂志印刷中的作用。或许强烈的氨水味，黄昏时光中看着无数套相片底片一样的胶片就是引发我们早期回忆的介质。记得2001年8月的一个下午，我就是在这样的气味中骑着自行车，和当期责编走在尘土飞扬的路上，走进了负责《大众软件》早期出片的浩日德公司狭小的房间中。那个时候当大多数杂志还停留在方正维思、飞腾等排版系统时，“大软”已经全面采用Adobe的Page Maker系统排版，我则会在仔细看过那些即将面对亲爱的读者的文字蓝图样上，慎重地签下“可按此纸样印刷 田震”等几个字，这也是印刷前的最后一道手续，负责将一些重要的文字错误和图片在出版前进行最终修正。2002年，杂志改为全彩色印刷，因此印刷业务也从位于北三环芍药居的煤炭印刷厂转到了位于南二环永定门附近的利丰雅高印刷厂，此后几年的周末和周六，我则来往于北四环和南二环往返50余公里的路上。那个时候，我需要先乘坐1个小时的公交车到地铁站，乘坐1个小时的地铁后在前门再次换乘公交车，通常一天中有6个小时的时间是在路上。利丰雅高印刷厂的出版制作流程相当严谨规范，设备也较为先进，全部使用苹果电脑排版，得益于电脑技术在印刷领域的发展。在2004年，《大众软件》的印刷又一次领跑于同业媒体，实现了无胶片、无打样的全数码印刷方式，每期制作完毕的杂志，仅通过PDF文件和网络即可传送到印刷厂，效率有了明显的提高，得益于IT技术的发展，《大众软件》的装帧也变得愈发漂亮。许多年来，印刷厂的往事也历历在目——有一年杂志的印刷过程中，一张图片出现了误差，我在正月初三赶到了印刷厂，当时一位负责修改的制版人员觉得很不好意思，端出了热腾腾的饺子让我品尝；某年冬天毛骨悚然的夜里3点，我和责编、实习责编苦等夜行公交车，一回头，发现车站旁竟是一家国营寿衣店；一次签字结束，已是清晨5点，于是几人起哄相约去广场看久违的升旗仪式……几年以来，《大众软件》以及印刷厂已经融入了我的生活中，如果没有此二者，我甚至会认为缺失了某种寄托。因为它融入了一个平凡的人对自己工作的信仰、执念和责任。这也使我放弃了一百多个双休日和家人一起出游、去公园的机会，后来这种生活方式也间接影响了我的家人。我知道，在无数个未眠的夜晚，我的父母也同我一样无法安睡，不时询问的电话让独自走在夜路上的我，时常也会觉得自己被温暖包围。我喜欢印刷厂，喜欢“大软”，喜欢自己有一点油墨味道的夜生活。每次开车经过长安街的时候，我的视野中是清晨的洒水车、广场上等待升旗的来自全国各地的人们，曙光中天安门城楼画像中毛主席的目光安静而慈祥……

北京这座城市，只有在这一刻，我才会认为没有缺憾而又显得生机勃勃。

盛夏的果实


Sunshine

“……只要经手的事，就会烙下名字。”

游泳出来，顶着烈日，吃一根凉凉甜甜的冰棍，一路很是惬意。走到恩济大厦门口，看到“大众软件杂志社”的招牌，不由得想起了2001年的那个盛夏。

收拾了大大小小的纸箱，跟着黑暗（偶领导）和阿飞（偶师傅）兴高采烈地搬到这里。先到的同事们已经迅速地把512室（编辑部）里面的小格子瓜分殆尽，我只好捡了个剩下的凑合待着。不过总算跟大家在一起了，尽管还是分不清King和生铁，谁让他们两个那么像啊：斯文白皙，目光狡黠。就这么糊里糊涂地跟大家慢慢混熟，打成一片。

一年又一年，我埋头在繁忙而琐碎的助理工作中寻找属于自己的乐趣。我一直固执地认为：只要经手的事，就会烙下名字。所以我很开心自己能够见证几年来《大众软件》的成长。被评为“双效期刊”；被选入“中国期刊方阵”；被要求作为“中国知名科普期刊”代表赴香港参加“中国科技期刊博览会”。

2002年的那个盛夏，跟着黑暗赴香港参加“中国科技期刊博览会”，那是科技期刊的盛会，全国政协副主席朱光亚同志到场表示祝贺，参观的过程中还在《大众软件》展台前驻足留步，认真听取讲解。因为没有记者随行，黑暗就把照相和写稿的重任交给了我。这次的经历让我初尝“记者”滋味，并且终于在2004年促成我实现了愿望：自荐到记者部工作。带着满腔的热情和憧憬走上了光荣的记者岗位，冲到IT行业前线，用我的文字记录下历史。



网络游戏的今昔

“算起来我正式玩过的网络游戏只有5款……”

说起来我自己的“游戏龄”快有20年了，不过所接触过的游戏绝大多数都是单机版，在网络游戏方面则较少涉足。算起来我正式玩过的网络游戏只有5款，最早的一个是2000年和身边的同事一起玩《网络创世纪》（UO），那时的UO都是由一些爱好者自己架设的服务器，可以容纳几十人到几百人同时在线（类似于现在的私服）。我们所在的UO服务器是由河南信息港的几个发烧友架设起来的，我们前后大约玩了近一年时间，我在游戏中是一个本分的木匠，唯一的一次壮举就是制作了几百件化妆柜并铺满了整个屏幕。到后期大家还纷纷当起了GM，我自然也不例外，担当了搬运工（给玩家拖房子）、咨询台和纠察队员（专门抓捕有不文明言行的玩家并将其投入监狱）的角色。很搞笑的是我的一个同事还在监狱里当起了“判官”（他那高贵的判官台还是我亲手修造的），每天“上岗”后，他老兄往宝座上端然一坐，对每个被投入监狱的玩家“问寒问暖”，给予唐僧式的耐心说服教育，直到该玩家真正表现出了要痛改前非、重新做人的决心后，才将其释放出狱。直到现在我还很怀念那段时间的那个游戏氛围，在我们几个GM的大力整治下，游戏的文明程度达到了“世界先进水平”——绝大多数玩家都能够按规矩文明地游戏，个别人一旦有越轨行为（作弊、说粗口或其他违规行为），都会立刻被周围正义的群众举报，并立刻得到相应的惩罚。与那时反差最大的是我前不久玩过的一款网游，之所以会玩它是因为被人拉着要一起参加一场比赛，看在大家的面子和奖品的份上，才……在游戏中最让我感觉不爽的除了无聊的游戏内容外，再就是玩家间恶毒的谩骂（虽然他们没骂我）。在我看来，这款网游在所谓侠义的表面文章之后，所能宣扬的只是些仇杀和人身攻击罢了，这也可能是当前许多失败网游的通病吧。

坐镇“游戏专题”的日子



“看着自己辛辛苦苦做出来的文章被这样指责真是让人很难受，一场论战是肯定的了。”

细心的读者也许会发现，从2001年下半年起，《大众软件》的专题企划栏目开始不定期地刊出篇幅比较长的游戏专题，这是编辑部推出的新举措，意在对那些“重量级”游戏或游戏系列进行更为深入细致的报道以飨读者。

这个工作是由我和Cross具体负责的。从2001年20期到现在，这样的专题共做了20个左右。第一个落网的重量级游戏是《盟军敢死队2》，当时的时间非常紧张，从游戏推出到专题排版制作完成只有不到一周的时间（包括周末休息日），编辑部对这项工作给予全力支持，要人有人要枪有枪，几乎抽调了所有可能的人手加入了这个专题的制作。

专题的内容取向是面临的第一个问题，因为对于《盟军敢死队2》这样的游戏，本刊一定会刊登最为详细的攻略，那么专题的内容就不能和攻略重复，经过慎重考虑，我们决定以游戏的历史背景（二战）作为切入点，挖掘出游戏中10个关卡所依托的真实的二战历史。比如说第9关寇地兹城堡，我们查阅了大量有关该城堡的历史资料，甚至包括很多二战老兵纪念从该监狱成功越狱的网站，我们找到了该城堡的真实的建筑平面图，第一个感觉就是“像”，游戏中所构筑的城堡和真实的城堡几乎分毫不差，不能不佩服游戏制作公司。

《盟军敢死队2》的专题整体水平不是很高，因为我们第一次做这样的专题，各方面都缺乏经验，不过读者对于这个专题的反响还是不错的，这给了我们很大的信心，我们希望通过自己的努力使这类专题的质量越来越好。

第二个着手制作的是《魔力宝贝》的专题，没想到这个专题引起了不小的风波，有读者在我们的官方论坛——晶合后院中发帖指责我们的专题是枪手文章，并且用了“出离愤怒”这样的字眼，看着自己辛辛苦苦做出来的文章被这样指责真是让人很难受，一场论战是肯定的了。如今已经时过境迁，《魔力宝贝》到底是不是一款好游戏，时间可以证明一切。

后来陆续制作专题的游戏还有《无尽的任务》《英雄无敌4》《魔兽争霸III》《魔兽世界》等，除此以外还有“FC二十周年”“大航海时代十周年”“数字化三国”等，无法一一列举，就算我在这里打广告了，大家都去看看……

深深的祝福、丝丝的情意、点点的期盼，化作一句最真诚的话，一路走好，我的大软。（贵州 王唯）

鸡屎黄……



“在当时，就是想破脑袋我也不敢相信网站还能挣钱！”

在大软工作的日子算来不短了，8年的光阴几近磨平了一个20锒铛的小伙子的所有毛躁与稚嫩，看着杂志社的起起伏伏，想起与朋友兼同事之间工作的点点滴滴，总觉得日子过得实在快了些。

最初来到杂志社我是负责网站的，1998年中国的整个网络环境和现在不可同日而语，一般人是绝对上不起当时的互联网的。那时社里最吸引我的绝对是那个可以工作时间豪快上网的36k小“猫”，那时的生活现在回想起来还觉得几近奢侈。

网站经过我呕心沥血的精心规划和设计终于歪歪扭扭地搭建了起来，没有服务器托管，只是在263租用了20兆空间，黑底黄页，技术含量最高的就是当时引以为傲的留言板和滚动字幕。用现在朋友的话说：“留言板它就是留言板，哪怕你用鸡屎黄装饰它还是一留言板-_-!”当时每日的网站访问量基本以个位数缓慢增长，偶尔的几篇留言也就能证明网站还没有完全与世隔绝。社里的同事挺纳闷的一件事就是不知道我每天来上班晃来晃去都干了些什么……1998年的网站实在不受人重视，似乎很多公司当时都跟风似地搭建自己的官方主页，内容却实在有限，经常一两个月不见更新，或者干脆弃之不管。在当时，就是想破脑袋我也不敢相信网站还能挣钱？！在我看来，它顶天也就是一个没什么人使用的网上联络簿。

时至今日，从小小的20兆空间到如今的几十台服务器、七八台机柜，日访问量从10来人到现在的几万十几万……技术在日新月异，编辑也越来越多，杂志社成长了，网站也同样成长了起来。年复一年的变化，希望不变的是当初那份激情与执著。

关于一次“酒后表演”的回忆



“大软就好比一条龙舟，我们这些大软的编辑们就好比是划着龙舟不断前进的赛手……”

转眼间，竟然到了十周年，回想才到大软的日子，正逢社里张灯结彩地庆祝建社五周年，一切仿佛还在眼前……

记得五周年的时候，社里请来了新老作者、部分读者、厂商，再加上编辑部里的男男男女（嘿嘿，无错，不是男男女女哦，Suki还是编辑部，尤其是娱乐组唯一的女编辑哩）真个门庭若市，人声鼎沸。伴随着奇怪的游戏名词、各类软硬件术语（我想当时的司机一定很痛苦），这上百人的队伍拉进了青山中一处悠静的所在，山里来了我们，就好像是春天的植物园——开了花了。

多数老编辑还记得，五周年的晚上，整个度假村沉浸在一片欢声笑语中。那个时候有个非常“知名”的作者——费老八，这个略带传奇色彩的作者有“酒后表演”的独特嗜好。相熟的编辑们自然放他不过。于是以龙枪、天堂鸟、生铁为首，在Cross、Suki以及其他朋友们的协助下，老八同学力不敌众，三杯就倒。从“我不喝”到“你们又藏我的酒”这样的巨大转变只用了不到5分钟。俗话说，酒不醉人人自醉，五周年这么值得庆祝的日子老八同学一高兴，得，我上台给你们吹一段小号吧。说时迟，那时快，老八一步上桌，左手插腰，右手做握小号状表演起来……接着的演出更加精彩，众人见他已现醉意，便建议送他回房休息，老八正玩得兴起，看到二层到一层的扶手，非要重返童年“坐滑梯”下去不可。吓得编辑们七手八脚地搀扶着他赶紧下楼，送他回院落另一头的宿舍。老八同学不愧为一代“奇才”，在二个力大身高的编辑的搀扶下，竟然缩起双脚，玩起“人肉秋千”来了……

如今的老八，早就已经是USA某大学的研究生，研究的大约是细胞生物一类的学问，然而对于游戏，他也和所有的新老作者一样，和我们新老编辑一样，有一份特殊的感情。这几年里，像老八这样的作者朋友还有很多，编辑和这些朋友们之间的乐事更是多不胜数。

到今年8月，大众软件成立十周年，也是我到大软整整5个年头的纪念日。在这5年里，我在大软学到很多，通过大软也结识了更多的朋友，他们中有读者、有作者，也有来自不同游戏制作、代理的厂商，其他刊物的同行们。这些年来，大软以及我的这些朋友们都在不断变化着。有些读者开始自己写稿，有些作者如今已经成为我的同行，在IT业变化的同时，在这个产业以及受到产业影响的人们都在不断地前进着。

仔细想想，大软就好比一条龙舟，我们这些大软的编辑们就好比是划着龙舟不断前进的赛手，而此刻看着本文的你们，那些一直站在两岸为我们摇旗助威的读者们，将是我们的鼓手，为我们不断前进提供动力……

我在大软最初的时光


林晓

“当时印象深刻的是卓越俯瞰整个中关村的休息室和它美丽的CEO王树彤。”

决定到大软来工作，完全是因为面试那天和云起穿了一条一模一样的裙子，觉得和这个单位特别投缘。面试通过后被告知分配到刚刚成立的记者组。等待记者组其他大将到位的那一周里，我翻来覆去读五周年的红宝书，贴了若干小纸条在书页里，仿佛考试前打小抄。当时记者组的组长是King，手下干将有生铁、我和风林火山。从2000年下半年开始，一年半的时间中，我辗转IT业的各个专业领域，感受它们的意识形态和行动方式，感受整个信息产业的风起云涌，为杂志前半本的“专题综述”（现在叫“专栏评述”）栏目撰写了15个专题。几年过去，这些专题所描述或揭示的内容，有的已经烟消云散，有的丝毫没有改观，有的进展不大举步维艰，有的已经是明日黄花无人问津。犹记得2000年冬天网络泡沫挤水后，互联网企业的艰难生存，我在写字楼与写字楼之间奔波着，采访了运营模式与运营内容截然不同的10个网站，甚至在寒冷的冬晨跟踪电子商务网站的物流过程。当时印象深刻的是卓越俯瞰整个中关村的休息室和它美丽的CEO王树彤。而今王树彤已经离开卓越，被亚马逊收购的卓越风格迥然不同往昔。网络选美的那个专题做得比较热闹，那时候穿了昂贵的毛料职业装，提了大大的真皮公文包觉得特专业地去网络大赛组委会采访，那个样子挺有权威感的，可惜北京风太大，把吹好的头发全撩散了。如今网络选美不那么吸引眼球了，想依靠网络出名的人们另有更快捷的方法，比如最近的“芙蓉姐姐”……

时过境迁，2001年还想到软件学校学习做一个软件蓝领的学生，到2005年想的就是去游戏学校深造游戏制作。超过1亿的网民使网吧再次出现在公众的焦点中，网吧是取缔不了了，但由上网而引起的种种讨论比如“网络成瘾症”却才开始……而5年的时间中，《大众软件》记者组人员几番淘汰更替，终于打造出现在这个比较稳定的班子。记者组负责的“专栏综述”与“专题企划”，已经是业界知名的栏目，大软的拳头了。

有关专业


B神经

“慢慢地我发现，这可能是大软最容易做的栏目，也可能是最难做的栏目……”

10分钟前，在一个新人写手聚集的QQ群组里。一个小MM发了一段她为某个网游写的测试评论，一个小DD看完后扔下一句：“这也是评论？太不专业了！”然后众人开始七嘴八舌的讨论，说了一些“厂商又不给稿费，写那么专业干嘛？”“专业就去搞开发了，写什么评论……”之类的话。最后那个小DD气鼓鼓地说：“等我下去花半小时给你们写个专业的看看。”于是便下线了。后来很快我也下线了，不知道他的专业评论最终写出来没有。依稀仿佛间，我突然想起了3年前来大软面试时，Walker问我：“如果让你做游戏评论的栏目，你会怎么做？”我铿锵有力地说：“我要力求做到‘专业’的评论！”听到我的回答后，Walker的反应应当不是十分满意的，这一点我记得很清楚。

但后来我真的负责了“锋利的盾”，然后一做就是3年。慢慢地我发现，这可能是大软最容易做的栏目，也可能是最难做的栏目。中国的玩家跟其他国家的玩家是不大一样的，早些时候，我们弄点游戏来玩就像皇帝选秀女一样简单，5块钱一张的“XX阁”上有大把的游戏让你挑。后来干脆更easy了，足不出户，BT和电骡帮你轻松搞定，就像皇帝还没开口，秀女们就挤破了头往宫里跑。要评论来干嘛？花20分钟装上看看，进去玩2分钟，要是觉得很不爽，然后花20秒钟卸掉便是，又不花我一分钱。还是前瞻和攻略来得实在，知道有哪些游戏出来，应该怎么玩就足够了，后面还有一大堆游戏排队等着玩呢，又不是闲得慌，评论个什么劲。于是一开始我们还有点《血狮》《最初幻想》什么的可以骂骂过过干瘾，但是后来厂商终于不干了，没钱赚还被骂得祖坟上冒烟，你当人家犯贱哪！后来就是网游的天下了，要骂就骂外挂去吧，骂运营去吧，骂PK和人妖去吧，跟游戏本身关系又不大。你有得骂，我有得赚，你好我也好。于是单机游戏评论终于快要入土为安了。

晚上没事躺在床上翻出《喜剧之王》来看，尹天仇很真诚地对导演说：“导演，根据角色的背景性格，等一下演的时候，在节奏上我想再调皮一点，但是又带点矛盾，你看怎么样？”最终的结果是他差点没被一脚从摄影棚里踹飞出去。十几分钟后，当我看到导演喊完“CUT”，天仇摇摇晃晃地从地板上站起来，杜鹃儿一脸严肃地转过头去对手下们说：“看见没有，这就是我经常跟你们说的——专业”时，我终于抱着肚子笑得滚到床下去了。

WCG的酸甜苦辣



"我在期待着那一天，我希望我能亲笔将它记录下来……"

在来到大软之前，也曾做过当个电子竞技职业选手的梦。虽然那只是年少轻狂时的梦想罢了，但回忆起参加比赛的感觉，依然会兴奋不已。来到大软之后，终于有机会亲历WCG的盛况。

"超越游戏！"——机场到赛场的公路边，全是WCG彩旗飘扬。第一次出国报道大型赛事，没有经验的我心里怎么也踏实不下来，生怕有所遗漏。从早上9点到晚上20点，我和同去的田震背着相机、三脚架不停地在几个场馆之间穿梭，力求记录下每场比赛的精彩场面，每位选手的个性表现，晚上回酒店则要整理白天的照片和采访记录。只有在最后一天比赛结束之后，我和田震才终于能在上飞机之前的半天匆匆浏览韩国街头的景色。记得中途WCG官方组织媒体记者游汉江、参观汉城塔，我们为了追踪几位知名选手比赛的全过程，放弃了这次机会。在报道WCG的几十家媒体中，只有《大众软件》和一家德国的媒体记者坚守阵地，而我们的德国同行每天中午都是一份Pizza填饱肚子，从不离开现场，敬业的程度令人钦佩。WCG给我感慨最深的，就是组织的严密和有序，记者看到两位颇为帅气的的法国选手在比赛之前跟一位女裁判套磁，3人言谈甚欢，还合影留念互留地址。但当比赛开始两位选手要求进入比赛区观看队友比赛，并一再声明他们会"Keep Silent（保持安静）"的时候，裁判还是微笑着告诉他们："十分抱歉，我不能给你们这种特殊的待遇。"而两位参加《魔兽争霸III》2v2比赛的瑞典选手仅仅迟到了5分钟，就被拒绝进入场内，他们失落的表情并没有引起裁判的同情，正是这种严格的管理，才保证了比赛的有序进行。媒体中心、场馆外展开的Showcase、游戏音乐交响乐会等活动，让我感到WCG已经不仅仅是一个游戏比赛这样简单，它为今后的游戏比赛提供了一套完备的电子竞技商业运作方式和规则设置，何时我们也能有这样组织严密、规模庞大的电子竞技赛事？我在期待着那一天，我希望我能亲笔将它记录下来，希望自己也能再次体验报道WCG那种充实、忙碌的快乐。

成为记者



"通过文字让读者自己思考问题答案，这是更艰难，却更有意义的工作。"

2002年6月16日，一个星期日的早上，我被当时的同事肖念东的电话匆匆叫醒，告诉我北京有个网吧着火了，据说伤亡惨重，我们不妨去打听一下出了什么事情。于是我穿着短裤，他穿着拖鞋在三环的蓟门桥汇合，四处打听寻找失火的确切地点。当时我们谁也不知道，这件事情对于后来的IT和游戏行业到底有怎样的影响。

关于现场的情况不想再进行什么多余的描述，单回忆起那股刺鼻的焦臭味就让人坐卧不宁。当时我们得知，此次事故中丧生的24人都是20多岁的年轻人，其中有11人为附近大学中的学生。由于当时正值毕业前夕，绝大部分的人都是为了在网络上找工作而投递简历。只是谁也没有想到，这一次通宵，他们再也没能看到升起的太阳。没过两天，又有一名受害者在医院中伤重不治，死亡总数达到25人。

事件造成的争论和风波，相信所有的人都有自己的经历。3年过去了，很少有人还记得这不幸的25个人，会记得他们到底做了什么，只是对游戏、对网吧、对涉及游戏的人和事情依旧泛滥着滔滔的口水。

在这场火灾之前，我不明白记者的工作是什么。"真实地把所调查到的事件记录下来，呈现给公众。"这是书本上的定义。可是就在这场火灾之后，我才明白，原来如果需要，记录也是可以被制造出来的。比如全部集中在伤亡者尸体、漆黑的墙壁、冷漠的纵火者的那些镜头，而就业的艰难、家庭的不负责任、高等教育的缺陷，这些深层次的原因都被有意地剥离在镜头之外。3年之后，没有了蓝极速，可是为了游戏而死的性命依旧此起彼伏，3年来的滔滔口水，没有扑灭一点蓝极速的火焰。

"通过文字激起读者的愤怒，这非常容易，但通过文字让读者自己思考问题的答案，这是更艰难却更有意义的工作。一个合格的记者，应该将精力集中于后者。"火灾之后，我们的主编对我说。

我想，我是从那个时候开始逐渐成为一个记者的。

电脑横评的酸甜苦辣


小虫

“没干过品牌电脑专题的不是合格的评测工程师。”

说到在评测室工作，每年最重要、最累又必须要干的活，就算暑期的品牌电脑横向评测了，因此在评测室有句俗语：没干过品牌电脑专题的不是合格的评测工程师。

2001年版（2001年18期杂志）

栏目编辑：小玄

内容制作：Tomrun、小虫、田江、答笛

典型配置：P4 1.4GHz（Socket 423针脚）处理器、Intel 850芯片组主板（微星OEM）、64MB×2 PC800 RDRAM内存、40GB硬盘（5400r/m）、GeForce2MX200显卡（32MB显存）、17英寸CRT显示器、AC'97声卡、12×DVD-ROM、56k Modem（无网卡）、Windows Me操作系统

参测产品：6款（全部国产）

参考价位：9998元

2001年《大众软件》第一次制作品牌电脑专题时，产品征集、评测项目制订、测试/写作，各个环节都困难重重。采编组长King为了送测产品曾经开车往一家家电脑厂商处跑，被戏称为“拉活”，现在他已是执行主编啦；各厂商的媒介代表、公关公司对测试极其关注，经常莅临评测室，以期在第一时间获知本家产品和竞争对手的表现；由于人手实在不足，记者组的同事参与了售后服务调查部分的工作，现任读编栏目编辑林晓当时还是记者组的一员；小玄制作完这期杂志后便离开杂志社，小虫接任硬件评析栏目编辑，做了9期栏目后转回评测室任主管（之前Tomrun离开了），栏目则由答笛接手至今。

2004年版（2004年14期杂志）

栏目编辑：答笛

内容制作：小虫、魔之左手、别理我、答笛

典型配置：P4 2.8C处理器、Intel 845G芯片组主板、256MB×2 DDR333内存、80GB硬盘（7200r/m）、GeForceFX5200显卡（128MB显存）、17英寸LCD、AC'97声卡、48×康宝、56k Modem（100Mb以太网卡）、无操作系统

参测产品：7款

参考价位：7200元

品牌电脑是PC行业的一面镜子，短短3年时间，硬件领域的变化可说是突飞猛进，处理器频率翻倍、内存提高了3倍、存储空间翻倍……而价位却下降了近3000元。当年风光无限的Intel 850芯片组、RDRAM内存、Windows Me操作系统被时间见证为失败产品，同样，几年之后现有配置中也会出现类似情况。

品牌机没有网卡在今天看起来很可笑，但2001版的产品全部未提供网卡，这个明显的变化体现了这几年宽带网络在中国的迅速普及；CRT显示器还在发挥余热，不过天下已经是LCD的了；前置USB设计和USB 2.0接口的普及从侧面反映了用户对数码、外设产品急剧增长的需求。考虑到成本因素（现在的品牌机为了控制成本往往不配操作系统），未来品牌机在相同价位上很难比2004年版在整体配置上有大的飞跃，但在硬盘容量、3D处理能力方面还有较大的提升空间。

2001版专题之后，别理我和魔之左手先后加入评测室，现已成为中坚力量；答笛在硬件栏目辛勤耕耘3年多之后，加入了老编的队伍。

2005年版（2005年？期杂志），to be continued……

为了忘却的纪念


司马平安

“历史曾经选择了那张小小的光盘，但是在网络的冲击下最终还是抛弃了它。”

《大众软件》从来就不缺乏善于笔墨的高手，在这里能写的人和在巴西能踢足球的人一样多。每当看到这些人，我便觉得自己是幸运的。回想起刚来的时候，我是受聘于《大众软件》杂志社的光盘组，著名的《大众软件CD》与《水晶宝合》便是出自于这个部门的产品。那时，我的个人简历上列出了自己熟悉使用的Photoshop、3dsmax、Authware、Director、maya、Dreamweaver、FreeHand、Fireworks、frontpage等在内的一系列软件，可今天我常用的只有Windows自带的记事本而已。看起来，我的学识仿佛在倒退。可实际不然，虽然那些在书架上还藏有《大众软件CD》与《水晶宝盒》的朋友还在叹息那些他们曾经喜爱的光盘产品为什么没能坚持到今天，但当我们翻开历史，便会发现历史曾经选择了那张小小的光盘，但是在网络的冲击下最终还是抛弃了它。

我曾经为了挽留它而拚尽全力，因为在上大学之初我便深深地迷恋上了多媒体的魅力，并决定将自己的事业建立在多媒体的发展上。课余时间我常常抱着的并非我所学专业的读物，而是有关多媒体知识的教科书。但是今天，

哈哈，白有天天等，白有看广告，大软200期，终于拿到手！（晶合后院 1oo3366）

人们甚至已很少提到当年常常挂在嘴边的多媒体了，而光盘也早已不是人们传播信息与资源的必要手段了。对于一个熟悉互联网的人，甚至有可能连盗版盘的摊位都懒于光顾了。诚然，多媒体还在发展，但更多的应用要么被移植到了互联网上，要么被利用到某些专业的领域（譬如教育、工业设计等）当中。因此，今天的多媒体人才需要的是其它专业与那些软件的综合型人才。

想到这些，我在转入记者部后不久便写了一篇名为《2002——使徒的灿烂微笑》的专题。该文中虽主要是揭露中国IT认证培训中的大量现存问题，但我藏在文中的是对于一个致力于在IT领域发展的年轻人的担心。一个又一个软件，层出不穷。更新换代是常有的事情，而更为可怕的是，当你深入于某一具体领域中之后，破关而出之时，最后竟发现它已成为了历史的牺牲品，你的人生又该何去何从呢？

所以说我是幸运的，因为身边有那么多写作的高手在帮助我。到今天自己偶尔也能写出一两篇值得阅读的文章了，但并不是所有人都可以如我一般可以简单地完成这个不小的转变。

因此，我必须告诫那些准备把自己的人生贡献给IT，这个似乎永远属于朝阳产业的朋友们：从你作出决定的那一刻起，你就必须要意识到它的风险。其实学习本身便是一种自我投资，因此如果你投身于跳水、或者乒乓球这样的体育领域可能是最安全的，因为你要战胜的是对手，是自己。但IT不同，你有可能赢了他们、赢了自己，却输给了上帝。

每两周制造一个新情人



“我相信我通过自己的工作改变了一些人的生活态度……”

忘记什么时候了，很久以前了，在哪个媒体上，看到这么一段话，是一个作家说的，说字典相当于一个人的老婆，天天躺在身边，却可能一辈子都不能熟读。而小说散文相当于一个风韵尤存的成年女子，可遇不可求，一旦敞开了她的心扉，将体验到极端的美。至于新闻报道，不过是与你有过一夜情的女人，只是当时兴奋一下，睡醒了也就忘了。很“不幸”的是，我刚到大软之后的那两年，差不多每两周要制作这样一个新情人。

制作这些“新情人”，可不是个简单的闭门造车的活，必须走到广阔的行业中去，并且颇费一番心力与体力。最后制造出的这个“情人”如果合读者的口味，第二天他会给你发E-mail过来，告诉你他是多么欣赏你和你为他造的情人，很惊讶你怎么能把她造得那么完美。要是这“姑娘”不合他的审美观，那可就糟了，他会直接把信写到你上司那里，这可真是件头疼事呢。

文章写到这里，本想提一提某次得意的采访经历，或者从脑海里寻找一些关于某件艰苦工作的记忆片段。但是，想想这些年来，让我印象最深刻的，却不是那些事情，而是……每次杂志制作完毕之后的那个凌晨……

那时的我，基本等同于行尸走肉。精神高度紧张的工作之后，一旦松懈下来，就是整体的崩溃，通常是保持坐姿不能超过5分钟，然后必定躺倒。很困，又睡不着。那时的人，似乎对一切都无所谓了，没有什么忧虑，也没有什么快乐，只是躺在床上。我日常所接触、所关注、所身处的这个行业，变得无限遥远，仿佛人生中只有上午的阳光是实实在在的。在那些通宵工作之后的上午，我躺在家里，望着天花板，不知怎么脑子里总是冒出“纯净”这两个字，仿佛也只有这个时候，我觉得离人生某种不可言说的真谛更近了一步，而其他的一切生活与工作都只是与我无关的喧嚣——我知道，这个时候，在窗外，大家正在饱满精神，走在上学或者上班的路上。为了《大众软件》的读者制造“情人”（请允许我使用这么恶俗的比喻，我是真诚的），我付出了自己应付的代价。我把自己一生中很不错的几年时光，用来与千百万从未谋面的朋友们交流一点感悟和思想，报道透露一些大家想知道的小道消息，甚至哪怕只是为大家提供了一点饭后的谈资、或者辛劳之外的娱乐，我觉得这样的人生，起码对于我，是有意义的。

也许我常常表达过这样的想法——表达过不知道有多少次了，那就是，有时候，我觉得我很喜欢我的这些同事，也很喜欢我的这份工作。尤其是在熬过一个通宵的工作之后凌晨走在回家的路上时，我甚至觉得，回家变成了一件很失落的事情了。我从不是一个工作狂，我很惊讶，自己会有这样的想法。

工作会是一种信仰吗？我曾有过肯定的回答。感谢我有那么多快乐的时光，是和我这些富有才华、富有青春、富有个性的同事一起度过的。我发誓我没有说假话。

而我说的这些和我们的行业有什么关系呢？我想说的是——正是我们的这些同事，才使《大众软件》成为了一本记录行业发展并且深入读者内心的刊物。

比起那些正襟危坐的专题来，我更喜欢那些充满乐趣的文章，我知道如果写得好，它们一样可以启发读者。我相信我通过自己的工作改变了一些人的生活态度——哪怕只改变了那么一点点，这也是多么幸福的一件事。P

在大软走过10年之际，我祝愿大软越办越好，网络游戏的内容多增加，常用软件介绍多一点。（晶合后院　佐龙）

中国电脑游戏产业10年

■策划 本刊编辑部
执笔 Littlewing



国产单机游戏——一个多么遥远而又亲切的字眼，在年轻玩家的记忆中，似乎它从没存在过，即使是从红白机时代走过的老玩家，对于国产单机游戏的记忆也渐渐模糊。而国内的网络游戏产品，刚刚适应了韩国网络游戏的疯狂涌入，又遭遇了欧美网游这样的强大对手。是的，很少有人愿意在这些事情上花费哪怕一分钟，他们宁愿用这时间来玩《魔兽世界》，或者幻想即将到来的《无尽的任务2》。从1995年《大众软件》创刊，目标、西山居成立，已经过去10年。有人说这10年里中国游戏产业经历了从兴起到衰落，又重新找回自身定位的过程——事实上，我们的游戏制作业也许还没有真正开始。

但是中国PC游戏产业依然有许多故事发生，运营网游产品的成败得失，电子竞技的潮起潮落，我们希望在这篇文章中一一记录。在作为观察者的同时，也为游戏从业者提供更多的事实和参考。中国PC游戏产业10年来到底发生了什么？我们的记录并不全面，但如果你关心中国游戏产业，有些事情你应该知道。

中国PC游戏产业十年考

萌芽，摸索

1994年10月，金盘公司出版了国内第一张游戏光盘——《神鹰突击队》。这部游戏根本没作任何宣传（实际上当时也没有宣传的地方），制作人员也不可考，而销量更是小到了几乎没有人知道这部游戏的程度。这是国内第一套电脑游戏软件，但说起国产游戏真正引起玩家的重视，开始从地下作坊、为人代工走向地上，还是从1995年开始的。


《中国民航》

1995年5月，目标软件正式成立，目标软件的主要业务是开发教育软件和代工游戏。目标为美国MICROLEAGE公司开发的赛马游戏《铁蹄惊雷》被著名媒体PC GAMER给出82分。


《中关村启示录》

1995年3月，金山公司开始开发《中关村启示录》。同年5月，金山公司组建西山居创作室。

1995年3月，前导公司成立，该公司由PTV及优联公司投资，前期主要致力于开发以学习机为平台的游戏软件，并投资支持《大众软件》及《电子游戏软件》杂志，前导的第一款游戏是《官渡》，这是国内首款基于Windows 95的游戏，也是首款自主知识产权出口的游戏。

目标软件前期的代工业务，为他们积累了丰富的开发经验，而西山居创作室有着金山公司雄厚的技术资本作为后盾，也得以从DOS到Windows、从单机至网络、从2D到3D这样发展下去，由原来几个研发人员发展成为近200人的大型专业开发团队。1995年真正风光的是前导，他创造了许多个第一：国内第一个专门开发游戏软件的公司；国内第一个靠风险投资建立的公司；是开发发行国内第一部策略游戏的公司——也是第一个倒下的中国知名游戏公司。

1995年8月，《大众软件》杂志创刊，首发销量达到10万册。

1995年10月，《电子游戏软件》（原名《GAME集中营》）杂志发表了名为《乌鸦·乌鸦·叫》的文章，在尚未成型的中国PC游戏产业激起轩然大波。《乌鸦·乌鸦·叫》以坦白的文字，一针见血地指出了当时中国电子游戏业的状况，许多玩家从这篇文章中，才真正打破对国产游戏许多不切实际的幻想，开始直面现实。文章中所提到的软件销售的恶性价格战、盗版对正版的冲击、社会对游戏"电子鸦片"的态度、对国内游戏人才缺乏的担忧，到现在依然有一定的意义。《乌鸦·乌鸦·叫》完全有资格成为"影响中国游戏产业"的一篇重要文章，有多少人是看了它而加入尚处起步期的中国游戏业的，我们不得而知，但文中陈述的残酷现实和悲观的结束语，对比今日的中国游戏产业，却有几分一语成谶的意味。

下面的文字摘自《乌鸦·乌鸦·叫》："写以上文字起因于一武汉大学玩友的来信。他在信中痛责《GAME集中营》辜负了众多玩


《官渡》的游戏画面是不是与《霸王的大陆》有几分相似？

友的期望。他悲愤地写道：'你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏！你们登的彩页美是美，但那是日本的广告！究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏！我从10岁等到20岁，还要等第二个10年，第三个10年吗？'这篇血泪文字深深震撼着杂志每位编辑的心，使我们羞愧万分，无地自容。他在信的末尾说：'以贵刊的影响，相信振臂一呼，一定应者云集。'杂志人轻言微，何以负此大任，真是'错爱'啊！中国上有电子工业部、电子游戏协会，下有小霸王、新星、妙博士……还有各种软件联盟，哪个不比经常搬家的《GAME集中营》势头来得大，财力来得厚。希望他们能振臂疾呼，慷慨解囊，能用银元在中国游戏的死水中激起微澜。

至于振兴中国游戏业的回天良药，我们开不出；大陆游戏业的'光明'前途，我们看不到。

但愿我们的悲观论调如'乌鸦·乌鸦·叫'，虽不吉利，但在有权有钱者看来不过是杞人忧天的聒噪而已。"

而当时的中国PC游戏产业，也确实如文中所写的一样，在懵懂中摸索，看不到一丝光亮。

希望，短暂的春天

对于1996年的玩家来说，前导和其创办人边晓春的知名度，无异于现在的盛大、九城和陈天桥、朱骏。1996年，《官渡》问世。《官渡》是一款具有一定创新精神的游戏作品，可玩性平平，可对于中国玩家来说，仅仅"官渡"这两个字对广大三国迷的号召力，就足以吸引渴望中国文化背景游戏的玩家了，这可能也是前导将后几部产品都着眼于历史题材的原因。尽管《官渡》的销量不尽如人意，却从海外收回了70 000美元的版税。同年，前导引进了《命令与征服》并创下一周内出货10 000套的纪录。1997年《赤壁》与联想电脑捆绑销售，销量突破10万套。

边晓春在谈到他对风险投资的理解时提出了一个"50元理论"："如果你手里有50元钱，该怎样经营呢？通常的做法是投入市场，得到10元利润，再用60元继续经营。我的做法是，只拿出30元投入一个主要市场，而将另外两个10元分别开始两个新项目，然后把这3个项目捆在一起去寻找投资者，用得到的200元投资去发展这3个项目。"《官渡》和《命令与征服》的成功造成了前导的过度扩张。《赤壁》投入97万元，《水浒》投入145万元，《齐天大圣》成本则升至170万元。巨大的开发成本使风险投资的"风险"逐渐体现出来，前导的过度膨胀使他们负债超过1000万元，为前导的倒掉埋下了伏笔。

1996年1月，西山居创作室的处女作《中关村启示录》发售。1996年4月，求伯君亲自策划和开发的游戏《中国民航》仅用了3个月就完成制作，并推向市场。1996年5月，西山居的成名作《剑侠情缘》投入研发。1997年4月西山居第一款角色扮演游戏《剑侠情缘》推出。《剑侠情缘》获《大众软件》"最佳国产RPG游戏奖""最佳音乐奖"、年度大榜第33名，在榜内大陆游戏中名列第一，被《多媒体世界》读者投票选举为"最受欢迎的电脑光盘"。平心而论，《剑侠情缘》虽然不能与国外的RPG大作相比，但是游戏中对中国武侠文化的诠释别有一番韵味，游戏的可玩性、操作性、画面也达到了国内较高的水平，"情"与"侠"的结合让玩家重温了当初《仙剑奇侠传》的情结，游戏中所表现的爱国主义精神，也对渴望本土佳作的玩家有隐藏的号召力。

1996年6月夏天，"光荣四君子"事件震动中国。日本光荣公司开发的一款名为《提督的决断》的策略游戏，赤裸裸地宣传日本军国主义，歪曲日本侵华历史。以梁广明为代表的4位天津光荣公司的中国员工在发现这一点之后，联名发出强烈抗议，国家随即对《提督的决断》进行了查处。在钦佩这4位同胞的爱国主义精神同时，我们意识到，中国没有自己的游戏产业是不行的。这件事情也成为中国游戏产业起步的催化剂。



《剑侠情缘》历代图片，多么令人怀念

1996～1997年间，国内的游戏开发小组开始涌现，许多人才投身于电脑游戏的开发中，其中不乏颇具实力的工作室。记得在杂志上曾看过逆火工作室开发的《天惑》的游戏画面，至今我还记得那游戏中场景的拟真程度，采用了多重卷轴，效果惊人。然而因为市场推广的原因，整部作品未得到广

泛传播。1998年正式成立的八爪鱼TM工作室也早在1995年就形成了雏形，8个怀着雄心大志的年轻人，做出了一款名为《水浒英雄传》的游戏，这是首部在我国台湾省上市的大陆开发产品。逆火现在何处早已不得而知，而八爪鱼一直走了下来，保持着当时的传统，在某小区的一处居民楼里踏踏实实地做着游戏。八爪鱼是由个人出资的公司，所以他们更珍惜自己的每个产品。可惜的是，他们现在所有的工作就是给国外厂商代工。也许这是一个技术资本积累的过程，也许，这积累的过程很长很长。

1996年，EA等欧美大牌游戏厂商开始进入中国市场，一些游戏公司开始代理国外的大作，1996～1997年可以说是中国PC游戏产业的春天，遗憾的是这春天太短了。就如同北京的春季，短暂得让人感觉不到它的存在。

坠落，就在一瞬间

1997年4月27日——几乎每一篇回顾中国游戏产业的文章都会提到这一天，我们亦不能免俗。这一天，尚洋推出了《血狮》。说这一天是国产游戏的转折点，或者《血狮》毁了国产游戏，有些言过其实。其实这只是一部市场运作特别成功，产品质量特别差的产品而已，在今天，网游产品雷声大雨点小的情况比比皆是，也没有谁会对它们抱有太多期望，任它们自生自灭。而《血狮》对当时的中国玩家的打击是巨大的，原尚洋的市场经理吴刚曾说过："这些年来，有件事使我印象深刻：有几个湖北的大学生为了在首发式上买到《血狮》，凑钱来京买走一套。走的时候自知有愧的销售人员一再地对那个学生说，有什么问题一定要来电话，我们给你们解决。但是直到今天，那几个学生没有来过电话，也没有来信，我知道他们真的被深深伤害了。是的，那种骤然而来的打击使他们的内心有强烈的被欺骗的感觉。我意识到，我们失去了他们，这是我们最大的悲哀。"



这张图片曾作为《大众软件》的封面


《血狮》的画面惨不忍睹

《血狮》到底有多差？有些玩家甚至称将《血狮》的源代码印出来，加上包装，加个《编程宝典——程序员常见的10万个错误》的名字，应该就可以卖到各大学当教材了。而《血狮》发售的火爆程度在现在也是难以想象的。没有印刷封面的"白盘"刚刚出厂，就被经销商在半路截走；为了买到《血狮》，许多玩家千里迢迢赶到首发式上；还未发售就接到40 000份订单……是什么让《血狮》的质量和销售状况形成如此巨大的反差？

首先是题材的选择，1996年正流行一本书，叫做《中国可以说不》，国人的爱国情绪空前高涨，在此时推出一个爱国题材的游戏正当其时。其次是对媒体的选择，当时国内尚无几家专业的电脑游戏类刊物，而《大众软件》已经崭露头角，成为同类媒体中的佼佼者。与其在各大媒体烧钱，不如索性把一家媒体做透，通过《大众软件》的示范效应来影响其他媒体。事实上吴刚总共只在《大众软件》刊登了两个封面、一个黑白广告页和上市前的一期4个彩页而已，而当时也没有所谓的枪手，其他媒体介绍《血狮》的文章大多是看到《血狮》的创意和题材而自发刊登的。由于期待值的不断提高，很多不真实的传闻也就诞生了，在《血狮》上市前，很多玩家甚至媒体把赞美之词和内心中的期待全都给了《血狮》。第三，是档期的选择，当时C&C掀起的热潮正在中国蔓延，而《红色警戒》由于某些原因无法被引进中国，《血狮》的宣传语"中国的C&C"一石激起千层浪，极大迎合了玩家对优秀国产即时战略游戏的渴望。第四，就是对渠道的建设。当时的国内游戏市场尚处于懵懂时期，游戏开发商压根就没有"渠道"这个概念。吴刚建立了一个系统的分销体系，通过第一层赛乐氏、晶合等4家批发商下设代理批发商，再通过代理批发商把货发到零售商手中。对于每个层次吴刚都提供了一份经销商销售指导手册，用于解答游戏销售和游戏本身的常见问题，甚至顾客要求退货的时候该如何回答都记录在内。

吴刚走在了市场的前面，但当时的他还没有完全脱离做软件的观念，对游戏的认识过于简单让吴刚对公司下了10个月完成游戏的承诺，《血狮》的失败也就不可避免地发生了。在谈起《血狮》的时候，原前

初中时赶上大软100期，高三遇上大软200期，如果大软300期是2009年，不知能否赶上大软1000期（晶合启胧 清颖）

导《赤壁》主要设计人员、原尚洋《烈火文明》主策划李波曾说过:《血狮》离成功只有一步之遥,即时战略游戏类型当时正红得发紫;游戏充分调动了玩家的爱国主义情结;没有竞争者,面对的几乎是个完全空白的市场;宣传到位,玩家的期盼已经到达顶峰——只要游戏别烂到极点,对于那些渴望真正"国产游戏"的玩家来说都是可以接受的,可是它就真的烂到了极点……国产游戏的发展失去了一个最好的契机,玩家对国内游戏开发商的信任度降到了最低。

1998年,金盘公司撤掉游戏开发部,之后腾图软件开发公司解体,所有游戏软件开发人员自谋出路。1998年6月,负债累累的前导软件有限公司宣布全线退出游戏行业。边晓春开始反思他的"50元理论":"我确实错了,因为这种理念并未使前导公司摆脱危机。那么,到底错在哪里呢?我目前的认识是:如果你把那30元都赔光了,也就不会有人给你的3个项目投资了,尽管这3个项目在未来确实可能是好项目。也就是说,作为风险投资企业,虽然必须也只能从资本市场得到快速发展的动力;然而,只有产品市场,才是企业的立身之本。"

事实上,那段时间也有不少值得一提的游戏,比如创意鹰翔的《生死之间2》。这部游戏在可玩性和画面上都相当出色,也没有如《血狮》那样难以忍受的Bug,遗憾的是,在《血狮》的影响下,很多玩家已经彻底打消了购买国产游戏的念头,刚刚形成雏形的中国游戏产业,再次被打入低谷,等待它的将是漫长的恢复期。

冷静,低潮期的游戏开发

在激情和失落过后,中国的游戏人开始真正寻找市场的立足点,游戏业并不只靠梦想搭建,如何生存,才是首要问题。1998年初,目标公司的游戏开发团队正式更名为"奥世工作室"。同年4月,目标推出了《铁甲风暴》。毫不夸张地说,《铁甲风暴》是当时最出色的大陆本土开发游戏。当时正是即时战略游戏大热的时期,《铁甲风暴》的战斗感觉相当爽快,同时也提供了独特的组装系统,虽然这一系统并不完善,但是单创意就已经开辟了国内游戏的先河。《铁甲风暴》的出现让玩家看到了一丝曙光,毕竟我们还有目标软件这样踏踏实实做游戏的公司存在,我们还有希望——这是经历深沉的悲哀后,我们能抓住的唯一的稻草,而至今我们也只能看到这一点点曙光。


《铁甲风暴》的设计思路相当超前


熟悉的《铁甲风暴》游戏界面

然而,1998年,暴雪的《星际争霸》上市了。《星际争霸》如台风般横扫中国,原来我们的游戏与人家的差距是如此的明显。微操作、平衡性、键位的组合,还有留给玩家近乎无限的发挥空间——许多都是我们从未想到的。但即使与欧美的大作相比,《铁甲风暴》依然是一款充满诚意的游戏,最终《铁甲风暴》的销量突破了30万份,目标也与台湾省光谱资讯正式签约,《铁甲风暴》的繁体中文版在台湾省正式上市,《铁甲风暴》的英文版也于1999年销往国外。



鲍岳桥当初恐怕也没想到,联众能有今天的规模

1998年1月,鲍岳桥、简晶、王建华三人创立了联众游戏网,经营在线棋牌游戏。联众刚刚建立时,没有足够的玩家,他们就轮流在联众上守着。一个人同时开3个ID,一个人同时扮演3个人,这样只要有一个网友上来,游戏就可以玩起来。6月4日,联众游戏开通。没钱打广告,当然也没人知道这个网站,3个人就发挥自身力量四处找网友。由于大家上来的时间段不同,谁也碰不上谁,游戏基本上玩不起来。联众于是在首页贴出一个通告:"希望大家集中在中午过来,这时人比较多,我们自己也在。"6月18日,东方网景在首页为联众开通做了一条预告,那天联众的点击次数超过了1000次。12月31日,联众同时在线的人数终于突破了1000人。那时还没有人意识到,联众会成为世界知名的大型棋牌类网站。

1998年8月原前导开发人员,《官渡》《赤壁》《齐天大圣》的主创刘刚率领瞬间工作室加入中青旅尚洋电子技术有限公司,开始3D RPG《烈火文明》的制作。由于《血狮》在技术上存在重大缺陷,尚洋决定在《烈火

大软给了我知识,给了我娱乐,给了我网络中家一般的"晶合后院"。(河南 听雨的风)

文明》上展现公司的技术水平，挽回《血狮》带来的遗憾。当时尚洋的每个人都希望做一款能让自己扬眉吐气的游戏。于是，就有了这样一个号称"专门为P III做指令优化"的3D游戏。然而，当时国内玩家的电脑还普遍没有达到P III的水准，没几个人能捱过《烈火文明》播放幻灯片一样的速度以及冗长的读盘时间，虽然游戏的品质没有差到无法忍受的地步，但最终它还是不声不响地消失在人们的视线中。



《秦殇》在E3大受好评

但是《烈火文明》最终创造了300万的收入，如果不是历经30个月的开发过程，无数次失败让开发成本成倍增长，积重难返，《烈火文明》本应该是个创造利润的项目。那么这样一个"超前"的游戏缘何能赢得如此可观的收入呢？经历《血狮》后的国产游戏已经让玩家心灰意冷，而尚洋也为千夫所指，再想像《血狮》一样从零售市场上收回成本无异于天方夜谭，于是尚洋把市场重心放在了Intel和一些OEM厂商上，通过与Intel的CPU进行捆绑销售而取得了可观的销量。由于《烈火文明》是当时少数能支持P III的游戏，仅在OEM市场就拿到了近10万的订单。同时《烈火文明》推出的玩家为角色起名的活动，也提高了玩家的参与感。尚洋还承诺，如果拿着《血狮》原盘，可以免费换取《烈火文明》。对于被《血狮》伤透心的玩家来说，无论《烈火文明》质量如何，尚洋算是给了玩家一个交待，玩家们虽然依然对国产游戏的质量不抱希望，鉴于厂商的诚意，也有不少玩家再次解囊，为国产游戏贡献一份力量。

尚洋也希望能通过《烈火文明》的引擎去开发接下来的产品，节约后续开发成本，同时也提高未来尚洋的市场竞争力。事实上这一想法在后来的国产游戏开发中多次被采用，欢乐亿派独立制作《大秦悍将》引擎，西山居引进Lithtech引擎开发《天王》，都是希望能吃透一款引擎，为今后的游戏开发做技术积累。遗憾的是，《烈火文明》的引擎本身，就是个失败的作品。

网游出现和单机市场回光返照

2000年，雷爵的《万王之王》和智冠的《网络三国》在中国大陆运营，之后华义也携《石器时代》而入。大部分人都认为，《万王之王》是在大陆运营的第一款网络游戏，事实上准确地说，《万王之王》是在大陆第一款运营比较成功的网络游戏。在《网络三国》之前，有一款叫《黑暗之光》的网络游戏已经出现，它的代理公司叫宇智科通，是一家韩国独资企业。这个公司主要的业务有两个，即为韩国游戏公司代工和运营《黑暗之光》。据说《黑暗之光》曾达到过在线千人，记者没玩过《黑暗之光》，无法验证这种说法，但据曾担任过《黑暗之光》GM的朋友说，《黑暗之光》的服务器只有一组，在线往往只有五六个人，经常出现一个玩家提出疑问，6个GM一起回答的场面。其实，问题还是可回答可不回答的，因为《黑暗之光》可以拿FPE改，所以所有的疑问就不再是疑问，只是玩家找不到朋友，约GM来聊天而已。《万王之王》《石器时代》的推出，使那些文字MUD的玩家真正找到了适合自己的土地，网游市场开始急速膨胀，而元气未复的大陆单机游戏市场，则在外有网络游戏，内有盗版、伪正版的打压下气息越来越微弱。


走出国门的《傲世三国》

2000年联众开始收费，此时的联众已经今非昔比，注册人数70万，同时在线9000人。但联众的收费标准多采用会员制，还不是网络游戏的普遍标准，所以联众运营的还不能被称为真正意义上的网络游戏，而是将真实游戏实现网络对战。

2000～2002年，真正能做出一定水准产品的开发公司已经所剩无几，西山居和目标几乎已成了大陆游戏开发的两根顶梁柱。金山西山居在2000年6月发布了《剑侠情缘二》，销量达到20万套，此后西山居接连推出了《剑侠情缘之月影传说》和《新剑侠情缘》，记者也亲自感受了这几部游戏。虽然《剑侠情缘之月影传说》存在着让游戏无法进行下去的Bug，《新剑侠情缘》相比前几作也没有明显的改善，情节过于短促，但这几部游戏都体现出了"情缘"的感觉，算是相当完整的作品，保持了西山居一贯的开发水准。


《秦殇》的封面古典韵味十足

2000年1月，目标软件与著名的游戏发行商EIDOS公司正式签约，在全球范围内代理发行《傲世三国》。2000年5月，《傲世三国》成为第一个在E3上正式展出的中国游戏。2000年12月《傲世三国》正式上市，当天发行10万套。2001年初16种语言版本的《傲世三国》在全球发售，进入全美游戏排行榜。目标一贯坚持的海外与本土结合的路线，使得他们始终拥有比大多数国内游戏开发公司更广阔的市场，而《傲世三国》的出众品质也使得它成为那一年国内单机游戏市场上最耀眼的明星之一。2002年目标的新游戏《秦殇》签约STRATEGY FIRST，在E3上，《秦殇》被GAMESPOT评为"Diablo in history"。7月，《秦殇》中文版上市。《秦殇》坚持了目标一贯的严谨风格，游戏的打造、五行等系统具有相当的挖掘性，游戏方式类似著名的《暗黑破坏神》。《秦殇》的从包装到游戏风格都显得比较昏暗，对于年轻的玩家来说，要理解"殇"是何意就比较困难，无形中拉开了游戏与玩家间的距离。但《秦殇》的品质依然值得肯定，同为游戏开发者的西山居研发部游戏组经理罗晓音是这样说的："无论是美术、音乐、企划各个方面，《秦殇》的制作水平，在国内可以算是首屈一指的。目标公司制作精品游戏的决心和信心，是游戏业的广大同仁最需要学习的。"



《傲世三国》在E3展出

金山《剑侠情缘二》问世，国产游戏仿佛找到了前行的方向，而国内玩家也好像一夜间经历了千辛万苦，与失散多年的亲人重又相逢般，在熙熙攘攘的喝彩声中将"支持国产游戏"估大标语又一次用万千激情抬了起来。一位老玩家的话说出了许多依然支持国产游戏玩家的心里话："玩国货精品，从秦殇始。"然而，这样的精品有多少？

陈天桥时代和网游自主开发

1999年9月，"门户"在中国方兴未艾的时候，陈天桥投资50万元创办了专事网络动画社区的盛大，推出一只基于Web的叫做史丹莫的小狗，并为此建立了一个虚拟社区——归谷（HomeValley）。在短短的几个月后，盛大拥有了100万左右的注册用户。2001年，盛大网络宣布正式进入互动娱乐企业，正式代理运营韩国网络游戏《传奇》，之后又运营了《疯狂坦克》《泡泡堂》等多款大型网络游戏。2003年1月24日，《传奇》开发商韩国Actoz公司单方面对外宣布"由于盛大网络连续两个月拖延支付分成费，终止与盛大网络就《传奇》网络游戏的授权协议"，这让盛大网络公司非常恼火。2003年1月31日，Actoz与其下属公司Wemade发表联合声明对盛大作了反驳，双方的关系正式破裂。"我们不愿意再拖下去了"，陈天桥说，"这个市场已经没有了'斗嘴'的时间。"盛大开始自主研发。2003年10月8日，盛大自主研发的游戏《传奇世界》开始收费，在一天内就收回了研发成本，收入过千万元。2003年11月底，盛大运营的网络游戏产品的累计注册用户已经突破1.7亿人次，最多同时在线玩家人数突破100万人。



封面人物陈天桥

你只需在Google输入"陈天桥"3个字，便可看到他和他创造的神话的种种报道，在此我们就不再重复盛大网络的发家历史。《红月》《千年》《龙族》，在《传奇》之前已经有不少韩国网络游戏在中国开始流行。但是，从《传奇》开始，中国游戏市场才真正意义上正式进入了网络游戏时代，代理运营网络游戏的公司如雨后春笋般出现。

2001年，内地网络游戏的研发正在悄然进行，苦于找不到盈利模式的网易开始了《大话西游Online》的研发，天晴数码的《幻灵游侠》也在默默酝酿。2002年12月，目标软件的《天骄——秦殇世界》制作



数字说明一切

完成，2003年初开始正式运营。2003年，西山居推出"剑网"，金山的另一家工作室"烈火工作室"开始酝酿另一部网游产品《封神榜》。众多单机游戏厂商开始向网络游戏转型。

然而，并不是谁都可以像盛大一样，在网游市场的大蛋糕上分一块。不仅仅是单机游戏厂商，就连许多传统行业厂商也加入网游淘金者的队伍。即使中国的网游市场在不断成长，真正赚钱的也只有排名前十的那几部游戏而已。玩家已经变得更加挑剔，随便拿一部二流韩国网络游戏，配上美女代言、广告煽情就想打动玩家是不可能的。许多人只看到了陈天桥的财富和盛大的光环，却没看到陈天桥如何与中国电信成功合作、控制了成本，并通过电信网络向全国推广《传奇》，如何把各地的网吧作为销售终端，网吧老板只要在盛大网站上登录注册，就可成为盛大在各地的经销商，让全国15万家网吧成为盛大的零售商，每天都有约30 000家网吧为盛大卖卡。所以，当市场的浮躁逐渐消退，玩家的口味日渐苛刻，网游市场的泡沫开始逐渐破灭。

昙花一现，也许从未绽放过

2002年，第一批网游先驱悄然退出历史舞台，宇智科通的《黑暗之光》、金智塔的《齐天大圣Online》、智傲的《古龙群侠传》、华彩的《三国世纪》……

2003年，《武魂Online》《成吉思汗》停运。5月26日，奥美电子宣布他们代理的《孔雀王》停止运营。此前由于《孔雀王》的中国运营工作长期得不到韩方的技术支持以及后续版本的更新，游戏服务的半瘫痪状态已经给市场造成了相当的影响，《孔雀王》也由此成为我国市场第一例官方承认运营失败的游戏案例。协议签订之前，《孔雀王》被业内一致看好。根据日本同名漫画改编的《孔雀王》拥有大量的动漫迷作为潜在的玩家群体，在韩国2个月公测注册用户超过10万，公测期间，连游戏的海报、女主角的宣传资料都成为疯狂玩家的盗取目标。2002年8月奥美电子以70万美元的签约金和"七三分成"的方式与韩国游戏开发商URITEC签订了《孔雀王》的合作协议。除了看重《孔雀王》的名气，奥美电子也希望通过这个项目培养自己的运营实力，作为争夺《魔兽世界》运营权的资本。10月16日，公司就通过各路渠道，将100万张CD客户端分发到全国的12个大省。同时，奥美市场部经理陈望治也亲自前往各大高校推广《孔雀王》，玩家对《孔雀王》的期待越来越高。然而，就在10月25日公测开始前1小时，韩国公司提供了一个新版本，玩家从老版本更新到新版本需要下载两三百兆的文件，20万名申请测试帐号的玩家同时下载客户端，再多服务器也吃不消。奥美电子在华南最大的合作伙伴21cn中心机房因为《孔雀王》玩家流量过大当机，事实上，被服务器拒绝下载的玩家还算是幸运的——那些下载了新客户端的玩家在安装完成后，大部分无法正常进入游戏，因为这个新版本还存在大量Bug。最终奥美电子只得壮士断腕，停止运营。值得欣慰的是，奥美也是第一个敢于面对失败的厂商，在停止运营后，奥美承诺已经购买《孔雀王》点卡的玩家，购卡金额全数退还，对于欠款也提供了还款计划，表示小额拖欠立即偿还，数额比较大的，分期偿还。市场对奥美停运之后的反应比较满意，《孔雀王》风波也很快平息。


《魔剑》的画面在今天看也相当出色


《孔雀王》停运前，玩家伤感的告别

2003年12月，天人互动的《魔剑》停止运营。相信《魔剑》的玩家永远也不会忘记汪华峰这个名字，这位天人互动的法人代表，在《魔剑》拖垮天人互动之后人间蒸发，留下的是一片烂摊子。《魔剑》是出色的游戏，但是，它对于中国大部分玩家来说过于复杂，而它的游戏背景也不如韩国游戏那样平易近人。最终《魔剑》拖垮了天人互动，也让40 000名《魔剑》付费用户蒙受了巨大的损失。像天人互动运营《魔剑》这样典型的盲目投资行为在业内并不罕见，《魔剑》的失败也暴露了网游行业许多重要的问题。


《魔剑》的战斗场面

2002～2004年间，停运的网络游戏越来越多：依星软件的《遗忘传说》、创驰软件的《神泪》、实达铭泰的《帝国在线》、华义的《大法师》、第三波的《宠物王Online》、捷三峰的《圣者无敌》、世模科技的《使命》……还有许多我们记不住名字的产品。2004年8月23日，网易的《精灵》停止运营。如果说前面那些游戏最多只是二流产品的话，《精灵》本身的游戏品质是相当出众的。《精灵》的画面相当精美、游戏音乐、战斗的打击感都很出色。然而，《精灵》遭遇了外挂，短短几天之内，《精灵》就已经被各种外挂侵蚀得千疮百孔，我们当然可以谴责使用外挂的玩家素质不高，但是《精灵》本身的技术漏洞，也给外挂钻了空子。


《火线任务》很受CS玩家欢迎

这些网游的停运，也暴露出几年来中外网游运营合作上的问题。首先是盲目投资。有相当一部分公司根本还没弄懂投资风险有多大，运转资金要多少，市场需求在哪里，在缺乏对市场最基本的了解时就匆忙上马；其次，传统的监管机制显然需要针对网络游戏市场的特色而进行调整。当这些公司无法运营下去，游戏点卡却依然在销售，有关部门在审查时，是否对该公司在点卡有效期内能否提供服务器服务、客服服务、产品更新等一系列服务内容作出审查呢？第三，运营商与开发商之间联系不够紧密。出现技术问题不能及时解决，最后积重难返。这也体现出国内部分网游运营商不够谨慎，没有切实考察开发商的后续服务能力。第四，游戏背景的差异造成玩家难以接受。第五，中韩合作中的不平等。中方因市场投入过大，忍受韩方要挟的例子并不少见，后来的东方资通的《火线任务》停运；金山华络《永恒》为解决韩方遗留技术问题疲于奔命，最终停运；韩国SOFTON与天图科技单方面解约等因韩方问题而导致游戏停止运营事件，也为急于代理一款韩国产品加入市场的厂商敲醒了警钟。

电子竞技的兴起

电子竞技在中国属于新生事物。无数游戏玩家在热血如沸的岁月里燃烧青春，在残酷的生存法则面前，依靠从牙缝里挤出的生活费和对健康的消耗去从事那伟大的事业——只是为了一个梦想——以前每个人都想在WCG上为中国举起国旗，现在则是随便哪一项国际大赛的世界总决赛上披金戴银。这些年轻人成为了拓荒者，他们开辟的是一个充满争议的时代，中国电子竞技的历史也由此而打开。

从公元1998年开始，暴雪的大作《星际争霸》让无数有志青年着了魔一般致力于电子竞技，游戏职业化的历史也就此展开。《星际争霸》相对于Quake III、FIFA系列、《反恐精英》甚至是后来的《魔兽争霸III》来说，更加够得上在中国成为竞技类游戏的鼻祖。从这个不同寻常的年份开始，漫长的痛苦挣扎使无数人中途背离，少数成功者是否能成为美丽的蝴蝶，也是"各人喝水，冷暖自知"。

洪哲夫这个名字几乎可以等同于"司马昭之心"。1999年4月24日，洪哲夫以选手身份参加新浪第二届全国"星际争霸"大赛并夺得冠军，"电子竞技职业选手"这个词某种意义上便和他划上了等号。同年在中国兴盛的，另一项后来在中国电子竞技界具有非比寻常意义的游戏是Quake III。

2000年8月在北京举办的IE雷神大赛，因为使用正式的Quake III v1.11版本，是中国电子竞技史上第一次真正意义上的全国性Quake III比赛。这次大赛上有3个人是全场的焦点。中国的无


WCG是中国电子竞技的圣地麦加

 如何应对网络媒体的冲击已经成为办好电脑类杂志的最大考验，希望大软的编辑把《大众软件》越办越好。（晶合后院 新杰）



2002年首届全国Q Ⅲ比赛



冠军的舞台

冕之王CHJ，刚刚崭露头角，显得前途无量的RocketBoy，另一个就是后来在WCG上获得Q Ⅲ全国亚军的fadeaway。而这时《星际争霸》已经火遍了整个中国。MTY（马天元）成为中国“星际”历史上的明星级人物。

包括地域性在内的种种因素使得大批才华横溢的“准电子竞技选手”无法经常相聚在一起，直到2000年WCGC的出现。

WCGC就是WCG（World Cyber Games，世界电子竞技大赛）的前身。2000年WCGC是中国玩家第一次正式走出国门，坐在电脑桌前和金发碧眼的老外高手们过招。当时中国出征选手6人，《星际争霸》项目获得了第十二名，Quake Ⅲ项目获得了第六名。

2001年，WCGC更名WCG，开始成为中国电子竞技舞台上的圣地麦加。投身于电子竞技洪流的青年骤然增多——因为两个游戏的加入，一个是FIFA，另一个就是《反恐精英》（简称CS）。这一年里中国电子竞技的水平提高得很快，在世界电子竞技的殿堂上占有了一席之地。WCG2001中国出征选手14人，《星际争霸》项目取得第四名，2v2项目获得金牌；Quake Ⅲ项目进入八强；FIFA项目获得季军，2v2项目获得金牌。如此优秀的成绩让国内广大玩家兴奋不已，他们热烈地憧憬着“打比赛、挣奖金”，甚至忽略了MTY只是一个网吧的网管，平时只能依靠微薄的薪水延续着似乎不那么美丽的梦想。

2002年，电子竞技发展态势良好，大大小小的比赛也多了起来，RocketBoy在中国首届Quake Ⅲ全国大赛上获得了冠军，确立了他在中国的王者地位。而CS项目上，传奇战队EVIL仍然统治着整个中国，从2002美年达电子竞技大赛一直到WCG2002中国区决赛。

同年WCG中国区决赛，RocketBoy同时获得了Quake Ⅲ、Unreal Tournament项目冠军，成为历史上WCG预选赛和地区决赛中独一无二的双料冠军，10月份又获得了韩国总决赛Quake Ⅲ项目第四名；《星际争霸》项目获得第五名，2v2项目获得铜牌；FIFA项目最好成绩第四名。成绩的巨大落差和“蓝极速”事件不无关系，但更多地反映了中国电子竞技的不成熟。CS项目冠军E|ZERO战队因为所谓的“年龄黑幕”未能前往韩国，使得蹒跚学步的中国电子竞技蒙上了一层阴影。各种各样的问题和黑幕也开始浮出水面，让电子竞技和中国足球一样，充满变数。

2003年中国的电子竞技发展达到了前所未有的繁荣，首先电子竞技成为了国家承认的正式体育项目，使得传统媒体的触角纷纷指向电子竞技，中央电视台的《电子竞技世界》同年开播，其他的相关节目还有旅游卫视的《游戏东西》等。《魔兽争霸Ⅲ》成了电子竞技的又一项目。在WCG赛场上，中国CS战队Devil-U打进了八强，取得了历史性的突破；《星际争霸》项目获得第六名；《魔兽争霸》项目取得1枚银牌；FIFA项目获得第四名。

2004年由于广电总局对游戏类电视节目的全面封停，使得新兴的WEG和日渐获得好评的CIG等全国性大赛在宣传的高峰期突然陷于无比尴尬的境地。


这就是“狮城之虎”GBR

CPL2004夏季锦标赛中国区选拔赛，新加坡GBR战队持外卡在上海公然拿走了唯一的一张入场券，无数愤怒的玩家不理智地将矛头对准了中国的选手们。在法国举行的ESWC（电子竞技世界杯）总决赛上，中国代表队的成绩普遍不能让期望过高的国内玩家满意。而WCG2004总决赛在旧金山举办，中国区出线选手集体遭到了美国领事馆的拒签，中国的电子竞技可谓雪上加霜。

欧美网游介入，中国网游何去何从？



2005年，《魔兽世界》来袭

2004年初，中国举办了首届ChinaJoy，相隔不到一年，第二届ChinaJoy就于同年10月在上海召开，与其说ChinaJoy是数码娱乐展，不如说就是网络游戏汇展。在ChinaJoy上各大网游公司使尽浑身解数，展馆内锣鼓喧天，美女如云。九城运营的《魔兽世界》也在ChinaJoy上与玩家见面。2005年5月，《魔兽世界》公测，同时在线人数突破50万，排队现象严重，高峰期排队数百人，一区二区服务器被迫停止激活，6月，《魔兽世界》正式收费，成为迄今为止最火爆的网络游戏。而盛大也计划引入《龙与地下城Online》，原暴雪北方重组的旗舰工作室也计划由韩国Hanbitsoft在亚洲发行处女作《地狱之门》，《无尽的任务2东方版》即将上市……在经历了《无尽的任务》和《魔剑》的失败之后，欧美网游终于为大陆玩家所接受。同年，西山居发布《剑侠情缘Online2》，目标的《天骄2》投入运营。刚刚顶住韩国网游压力的中国网游，在欧美网游的气势汹汹之下又将作何反应？我们拭目以待。



国产网游能否与欧美作品抗衡？

在ChinaJoy出尽风头的游戏，现在还有几款能在市场上看到？

大软，陪你到老吧。爱你不需要理由。（广西 农民也看大众）

值得我们记住的文章

十年来有许多文章记录着中国游戏产业的兴衰，《乌鸦·乌鸦·叫》、《中国电脑游戏产业报告》、《勇往直前》、《十年》等等……我们找到了两位文章的作者，他们如今依然活跃在游戏行业，十年过去了，他们当初为何写下这些文章，在他们的眼中现在的游戏产业是什么样子？让我们跟随着他们的笔触，重温那段久远的记忆。

1999年的时候——《勇往直前》的故事

■ commando



星际小说几乎成为1998-2000年的流行文化

1999年的时候，我刚进入大学，正是无所事事的时候，每天把大量时间花在网络上，混迹在新浪（忘记当时是否叫四通立方了）的游戏论坛里。那个论坛的名字叫“游民部落”，可能是当时国内影响力最大的一个游戏论坛，颇有一些强者出没。我在某天彻夜玩过《三角洲部队》后一时兴起写下的一篇东西被时任《电脑商情报》编辑的聂晶（当时的笔名是天生玩家，NBP）看中，他当时似乎是看过了正在流行的《龙枪编年史》，也准备在报纸上开辟一个游戏小说的专栏，于是就与我和另一位强者毕波（常用笔名Salala）商量，最后决定开设一个名字叫“游文戏字”的栏目，以游戏小说为内容，每期在《电脑商情报》上连载。当时的计划是我和Salala轮流撰稿，每人每月一篇文章，分4期连载。大致就是这样，关于以上这段经历，我曾经颇写过一些回忆性的东西，之后看起来，每篇和每篇的细节都有些许差距，看来记忆总归是不靠谱的。

当时的网络文学还没这么兴旺，榕树下似乎还没有开，时下多如牛毛的文学站点在那时更是全无踪影，也自然没有那么多肾上腺素分泌过多的热血青年费力写无数字贴到网上去。另外，以游戏为题材的小说在当时也很少出现，除了之前有星河发表在《科幻世界》的几篇科幻小说与游戏略有关联之外，尚属新鲜货色。得到广大游戏爱好者肯定也是理所当然的事情。

现在看起来，一个月一篇10 000多字的小说，怎么说也难逃速成之嫌，再加上我本来也不算热爱文学饱读诗书，本质上说只是一名喜欢写点字的学生，所以写到后来常捉襟见肘。坦率地说，我当时的大部分作品与时下被唾弃的意淫文字并无太大区别，作品几乎都是以第一人称视角描写，主角身边通常都有美丽可爱的女孩，最后也大多扯到网恋上头。有些作品比较矜持，比如《正轨军与杂牌部队的战斗》，有些就比较直白，比如一篇我已经忘记了名字的小说，主角与现在网游小说里的大侠们也没什么大差别。当然，我的文字至少还能勉强入眼，情节也好歹有跌宕起伏，不至于像现在的某些网游文学一样一出来就傲视全世界——这或许是我当时虽然年轻热血，但并不自恋到变态程度的缘故。不管怎么说吧，那时候写了这么多东西，大多数都应该被划到垃圾箱里，我现在偶尔无聊打开文档回头重读，读了几段就要满面通红，羞愧交加，不知道当时怎么写出这么可笑的东西。而当时广大读者可能是饥不择食，对我写的各类垃圾或不垃圾的小说一律照单全收，而且还丝毫不吝惜地给予鼓励和赞扬，现在想起来，仍然非常感动。

我一直认为，那些文章之所以能够获得认同，个人的作用实在不是很大，主要是当时没有一个又玩游戏又有能力写点东西的人出现，对于这个结论，Salala老师基本也是认同的，我虽然写些小说，也靠稿费改善生活品质，但实在不能算是职业作者。之后的纯银以“衰人”的笔名出现在游文戏字栏目里，文笔就比我高出许多。后来他到了《电脑商情报》，高举游戏文学大旗，办了好几届文学大赛，挖掘出不少真正的文学爱好者，历年得奖的作品越发趋向专业。

话题扯远了，在那个时期，我最满意的两篇文章是以《星际争霸》为背景的《勇往直前》和以《网络创世纪》为背景的《阳光和雨》，在我写过的故事里，这两篇文章是我现在读起来仍能入眼的。单就文学水准而言，这两篇文章和我其他的文章应该处于同一水平线上，并不突出，也不落后，我对这两篇东西的满意之处在于，首先它不再意淫，也不涉及花痴般的爱情；其次，《勇往直前》或许是国内最早的以第一人称士兵视角描写俯视的即时战略的游戏小说，语气平淡，但营造出的气氛却不错，在此之前，我并未看到过有类似视角的文章，而在那之后，一大批以机枪兵、护士或刺蛇为主角的文章精力十足地出现在网络上。而《阳光


《网络创世纪》

和雨》是我第一次尝试在作品中对自己进行剖析，尝试写出自己的缺点和软弱。对于一个习惯于在写故事的同时把自己代入主角从而获得成就感的孩子来说，这也并不算是太容易。

在当时，我其实想针对《星际争霸》和《网络创世纪》各写出3篇文章，也算所谓的"三部曲"。《勇往直前二》刊登在大软上，当时的创作初衷是以纯粹娱乐为主，写出一篇只是热闹没有内涵的娱乐性文章来。这篇文章获得了大软读者的抬爱，令我非常欣喜，它总算没有辱没《星际争霸》的英名和《勇往直前》的群众基础。另外，文中的女主角现在已经成为我的妻子，这也算是这篇文章除了群众认同和稿费之外给我带来的另一个成果。而《阳光和雨》实际上已经算是第二篇作品。所以这两个题材我已经各写了两篇文章，而它们的第三篇文章，我还没有写，也不知道什么时候才会写或者会不会写。实际上，即使我写了，也主要是为了满足自己当时的愿望。我清楚，现在的读者没看过这些小说，当时的读者现在应该都离开了学校，走向自己的生活，而当时的许多意气风发的朋友，现在也已经分散四方，白云苍狗，世事变换，不管怎么说，我希望在今后的日子里大家都能健康、快乐、自由地生活。

回首"中国电脑游戏产业报告"

■生铁



生铁作完产业报告后的样子

《大众软件》"专题企划"栏目推出的"中国电脑游戏产业报告"，自2001年第一届起，已经连续4年了。而我一直是其中的主要参与者和执行人。

如果说我从这个报告的制作中学到了什么，那就是知难而上的勇气和对细节的追求。从第一届产业报告起，这个工作看起来就像个不可能完成的任务。

最初编辑部决定制作这样一份报告，并不是不知道其中将遇到的困难。比如调查报告的开发经验上，比如人手上。但是作为一个飞速发展的行业，你不先做这样一份报告，别的人就会去做。而且，编辑部也将这个任务看作杂志的一种应尽责任。这或许就是"中国电脑游戏产业报告"诞生的根源和动力吧。

《大众软件》的电脑游戏产业报告已经推出4届了。在短短的4年里，中国的游戏产业发生了不小的变化。

我不想用"天翻地覆"这样的形容词。因为，中国游戏产业的发展并不适用这样褒义的形容词。如果你仅仅用行业总产值来衡量一个行业是否发展，或许并不合适。

这些变化体现在，当我们2001年第一年产业报告时，网络游戏是以插文形式出现的，只占到整份报告篇幅的10%。而到了2002年的产业报告制作时，网络游戏的比重已经占到了50%。到了制作2004年产业报告时，单机游戏的比例只占到整份报告的20%。

单机游戏市场衰败了，而网络游戏市场的膨胀看起来更像是变种的网络增值服务商的一次胜利。国产游戏的开发缺少精品，归根结底，是我们的游戏开发队伍普遍水平不高，并且缺少系统的培训和均衡的职业素养。游戏开发是个团队配合的工作，只有一两个美术天才或者程序天才，是不能完成游戏开发的。另一方面，由于网络游戏开发的功利性使然，合格的产品几乎可以说没有。一个游戏是否能持续地使玩家遇到挑战，能否持续地使玩家感到乐趣，这或许是游戏开发必须想到的问题。

参与了这几年的产业报告制作，最终我认为最需要强调的，却是人的问题。

产业报告的制作也不是一个人单枪匹马可以胜任的。要经过提纲的策划撰写、前期的准备、人员任务的分配和管理、定期的考核、资料的收集、最后的数据录入、统计计算以及版式的设计和制图排版。《大众软件》记者部的同仁为每年报告的完成付出了最大的努力，而编辑部也给予了积极的支持以及最艰难时的鼓励。

在数据的采集上，我们采取了多种方式和途径。其中通常包括：

1.利用媒体优势资源，安排记者编辑直接向厂商索取销售数据及企业资源讯息。无法得到厂商数据或厂商拒绝提供数据的，通过其他途径了解。

2.通过大型渠道商和游戏销售商务网站，取得产品销售数据及比例。

3.通过本刊在各地设立的信息员网络，了解各地网络游戏运营情况，填写调查问卷，并对各地零售网点的点卡销售进行定期抽样调查。

4.参考引用本刊年度读者调查统计分析报告的数据。

5.安排记者对业内重要公司及从业者进行广泛深入的采访。

6.收集整理全年杂志中刊登过的重要信息。


编辑部就产业报告的制作要不断开这样的碰头会

对这些不同途径采集到的数据进行整理，并利用从厂商、渠道和信息员调查所取得的数据，通过多种的算法计算出今年的行业总产值，将得到的几套数据进行最后的甄别核对，最后得出完整的产业报告数据。这其中，需要参与制作者了解各家企业的定位、性质，还要了解游戏市场零售价与批发价、发行套数、版权金、汉化费、压盘费、包装费、广告费成本之间的关系。

随着几家网络游戏运营商上市后，提供的财报为我们的数据统计提供了极大的校准系数。不过，这还需要我们对数据作出更细致的分析，包括网络游戏的点时价格、渠道折扣率、平均在线人数、平均增长率、虚实卡的销售比例等很多因素。

做一份产业报告，我们的短处，在于统计计算方面并非专业。而我们的长处，在于我们对这个行业深入的了解，包括这个行业的发展规律和各种潜规则。而且我们随时可以从各种渠道得到各类的信息，这有助于我们完成工作。

说了这么多，还想私下借这个地方，对一起参与制作产业报告的同事和领导表示感谢。我可以说是其中出力最少的一个，由我来写这一篇实在不算合适。

也希望中国的游戏行业能继续发展，多出几个九城，多出几个盛大，多出几个目标，多出几个像素。

中国游戏十大人物

求伯君



求伯君在中国IT界是一个响当当的名字。这不仅仅因为他是中国IT产业的先行者，重要的是，很多时候他就是中国IT产业唯一能与世界对话的人。除此之外，他还是中国游戏产业的先行者，尽管金山众多的游戏产品中，求伯君真正参与制作的，恐怕只有《中关村启示录》《中国民航》和《抗日——地雷战》，但谁也无法否认求伯君是中国最优秀、最坚定的游戏制作者之一。在不少场合他都承认，那个时候在中国做游戏很难赚到钱，可是他就是喜欢做游戏。即使是金山最困难的时候，他也没有想过把西山居卖了，而是卖了他的别墅。从这一点来说，他不像个商人，也没有人认为他是个商人，说起求伯君的时候，大家都认为他是个程序员，而且是中国最好的程序员中的一个。

很难说清楚求伯君在西山居、在整个游戏行业到底起着一种什么作用，他是个严谨的管理者，西山居的数个游戏开发组在他手下都井然有序地运转着。他是个出色的程序员，游戏程序遇到问题的时候，往往由他来做终结者。他也是个非常爱玩的人，《抗日——地雷战》的片头电影大部分角色由西山居的成员扮演，求伯君也出演了一个小角色，乐在其中。可以说西山居的各个地方都弥漫着他的影子。也许，将个人的思想非常和谐地融入到制作团队和作品中，并进一步影响整个行业，这就是他在游戏行业中最大的贡献。

所以，为了这个理由，我们要记住这个名字。



姚壮宪

姚壮宪之于中国游戏界，就好象比尔·盖茨之于PC业界。盖茨的Windows推动了整个互联世界的发展，而姚壮宪的《仙剑奇侠传》则带动了中国整个游戏产业的发展，也缔造了单机游戏后来者难以逾越的高峰。所以姚壮宪的名字，永远是与《仙剑奇侠传》联系在一起的，以至于公开场合人们更愿意称他为“姚仙”。

姚壮宪是个受传统文化影响很深的人，国画、诗词、民乐都是他喜欢研究的，所以他在没有刻意做“发扬中国传统文化的游戏”的意识中，做出了一款浓厚中国传统特色的游戏。这一点与海峡对岸的求伯君有些类似。而坚持剧本原创，不根据名著进行改编的行为也如出一辙。对此姚壮宪有自己的见解“改编的作品，做得好，很大程度要归功于原作者，做得不好，就是制作者的责任。不如自己原创能够完全承担所有的功过。这样做，从一个方面大大提高了游戏的地位。”将游戏升华成一门艺术，是姚壮宪一直以来的愿望。而“仙剑”在诞生10年以后，

依旧是国产游戏中和“艺术”走得最近的一个名字。虽然据此改编出来的电视剧褒贬不一，但无论如何，这也是中国游戏与影视的唯一一次亲密接触。

吴刚



提起吴刚这个名字，恐怕大部分读者首先想到的是月亮上砍树的那个神仙。这位中国的西西弗斯一直以来是无奈与悲壮的化身。而游戏制作圈内的人恐怕首先想到的是“尚洋做《血狮》的那个吴刚吧”。也许是巧合，也许是注定，拥有同样名字的人，也拥有同样的无奈和难以忘怀的历程。

吴刚涉入游戏业的时间在1993年左右，进入尚洋电子技术公司是一个非常偶然的机会。随后有了后来在市场调研过程中萌发的《血狮》。这款当时号称“中国的C&C”的游戏，曾经肩负国产游戏玩家们的热切期望。事实上，当时《血狮》如果质量再好一点点，获得基本成功的话，都很可能是中国游戏史上的另一个经典。而吴刚，也将作为国产游戏史上的“先驱”而不是“先烈”载入游戏史册。可惜，结果众所周知，国产游戏身后的骂名直至今日都无法消除。而吴刚也黯然离开了PC游戏领域，不过，他并没有离开游戏。

现在的吴刚是数位红公司的总裁，这个去年刚刚被盛大网络收购的公司是国内最好的手机游戏制作企业。相信未来吴刚有更多的机会，去弥补《血狮》留给他的遗憾。



边晓春

现在的很多玩家并不知道这个名字是谁，做过什么。没有办法，这个人早已经离开了游戏行业，自然不为人熟知。可是在中国游戏行业刚开始的5年里，他和他的企业“前导软件”就如同现在的盛大网络一样，是国内游戏行业的动力所在。此外，他还一手导演了国内最早的游戏报道媒体《电子游戏软件》和《大众软件》的创立，他是我们的第一任社长。

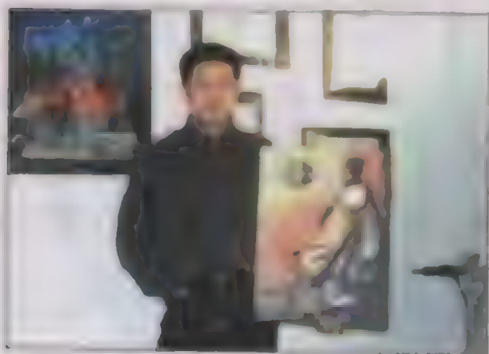
第一本游戏杂志，第一个国内Windows 95上的光盘游戏；第一个引进版权，本地化上市的代理游戏，第一个推出海外的国产游戏；第一个提出工作室制度，还有国内首先提出的“网络下载游戏”的概念。随便拿一个出来在中国游戏制作史上都是非常重要的事件，都集中在一个人的身上。本来这些足以让他成为这个行业中的志得意满之人。但是，边晓春却成了探路的先烈。

这是边晓春的不幸，也是中国游戏行业的不幸。

陈天桥



现在的IT行业中，不知道这个名字的恐怕非常少了。依靠《传奇》起家的陈天桥目前是国内最有影响的企业领导者之一，尽管业界中人对他处理韩方合作伙伴纠纷时的强力手段，以及年初暗收股票突袭新浪的做法颇有争议，但是在这个“赢家通吃”的年代，只要在不违法的前提下达成自己的目的，最终的非议总会被渐渐淡忘。而能留存在人们记忆中的，只有陈天桥临危变招，开创网吧点卡销售渠道的创新；面对韩国制作方咄咄逼人的压力，巧妙布局，最终反客为主，一举控制Actoz的妙举。虽然盛大向研发方面投入的巨资至今尚未见到成效，陈天桥推动的盛大转型前途未卜，但他独力带领盛大开创中国游戏行业新领域，并带动业界全面发展的贡献，将永远被历史铭记。



张淳

涉足游戏制作行业，对于张淳来说，这是他从前绝对没有想过的事情。他从前的理想是做一个程序员，像比尔·盖茨那样，通过自己的程序改变世界。不过后来进入游戏行业之后他才发现，他的工作同样在改变世界，他给无数的玩家带来了欢乐。

10年，对于中国游戏行业是一个漫长的时间，漫长到所有国内游戏制作企业，能够坚持生存下来的仅有2家，而张淳领导的目标软件便是其中之一。不过相对其他企业往往在盗版压力下步履维艰的窘境，目标软件却不声不响地从国内外市场挣回足够自己生存发展的真金白银，这在当时简直是奇迹。而在网络游戏兴起之后，张淳又迅速赶上了变动的大潮，将重心转向网络游戏的制作，目标软件依旧是中国游戏制作企业的中坚力量。

王俊博

和他比较亲近的人，都叫他“老顽童”。这个已经年过半百的企业领导者，经常会以各种打扮出现在舞台上，魔术师、老天使、关二爷、钟汉离……所有的形象都和他的作品有关。他对别人说，为了自己的游戏，他什么出

格的事情都敢做，只要不违法。



作为智冠科技的创始人，王俊博一手将自己创立的企业带上了市，并基本垄断了早年的中国台湾省游戏市场，唯一有些能力抗衡的，就是以"仙剑"、"大富翁"扬名的大宇。不过面对变幻无常的市场，王俊博往往具有更机敏的眼光和更坚决的勇气。他制定的与杂志捆绑销售的策略，使得《风云》一举创下了国内正版游戏软件的销售记录，彻底改变了正版游戏市场死气沉沉的现状。而当游戏行业由单机向网络游戏方面转向时，他又及时抓住时机，凭借《仙境传说》顺利占据两岸网络游戏的优势地位。至今为止，王俊博和他的智冠科技，都是中国台湾省最成功的游戏企业。

孟翔/RocketBoy



这是一个年方弱冠的少年，可站在擂台面对敌手的时候，他却冷静如冰川，疾掠如风暴，尽管是在虚拟的空间里作战，他却像在真实的世界中一样，勇敢面对每一场战斗，为了每一次胜利而浴血奋战。哪怕每天结束战斗回家，面对他的只有疲乏的身躯和黑暗的斗室。直到有一天，他站在代表中国尊严的长城上，独自战胜了来自国外的最顶尖高手，鲜花与掌声骤然涌来，他才真正获得了他所应有的尊敬。3个月后，他再接再厉，又在美国的土地上成为世界冠军，让电子竞技这门新兴的体育项目，被主流社会关注和接纳。



孟阳和好友洪哲夫

丁磊

丁磊到底有多少钱？恐怕他自己也不清楚，其实他也不在乎。钱多到了一定地步，就和纸没有什么区别。对于他来说，抓住一次又一次的机会，让他一手创建的企业在IT行业的惊涛骇浪中屹立不倒，才是他感兴趣的，于是当他头上出现"中国首富"的帽子时，他会很严肃地表示，那只是个数字的游戏而已，不要当真。



游戏，其实这是他最擅长的领域之一。与他最大的对手陈天桥一样，他们很早就发觉了网络游戏的潜力，只是分别选择了不同的道路。即使当时是他比较艰难的时期，他依旧选择收购了制作组独立研发，推出了后来经久不衰的《大话西游》系列网游。他的咬牙坚持不是没有道理。后来当陈天桥与韩国人在春节燃起烽烟的时候，国内游戏企业才骤然明白"知识产权"的重要性，"独立研发"成了业界最热门的关键词。相信此时此刻宁波人丁磊一定在眯着眼睛得意地笑。

鲍岳桥



鲍岳桥也许从来没有想到自己会和游戏制作拉上关系。尽管他爱玩，爱下围棋，爱和年轻人一起疯狂蹦迪，但是为广大玩家制作一个通用流畅的游戏平台，却是他没有预想过的事情。说到鲍岳桥就要不可避免地想到联众游戏世界，他是这个世界的上帝，是不可分的一部分。现在他掌控的联众游戏世界共有棋牌游戏20余种，注册用户3000多万，收费会员用户近50多万，同时在线人数最高时达到25万，每日用户页面访问量超过5000万，每日用户访问总时长400万小时，以无可争议的实力跻身世界最大的游戏网站之林。有了这个成绩，鲍岳桥当之无愧地走入中国游戏史上的重要人物行列。

回头想想当初创业时独自用3个ID陪一个玩家打"拱猪"的时候，鲍岳桥哈哈一笑，真有意思。



游戏狂想曲

■策划 本刊编辑部

如果不是在这样特殊的一期做这个专题，我也会感到很突兀，不管怎么样，揣测尚未发生的事情多少有些冒险。不过现在怕什么？既然这是《大众软件》的第200期，就注定跑不了要做些特别的节目。安排下面这个专题在“前线地带”是有指导意义的，因为这里一直记述带有“前瞻性”的文字；今天的这个专题也不例外，是对几款最受关注且有望看到的游戏发出半推测、半期待的声音。其实，写这个专题无意炫耀文字“武力”，更多的是想要表达一种情绪。我们在经历过这么多优秀的游戏作品之后，身不由己地想要参与到创作的世界中去。在这里需要强调的是，本文虽然竭力表达广大游戏爱好者对开发商的期许，但这些观点未必会传到那些老外的耳朵里，所以，读者们看了暗爽即可。虽然有些看不见摸不着，但总好过《永远的毁灭公爵》……

纯属虚构 切勿当真



强强联合 《实况FIFA》出炉？

■本刊记者 9神球（美国报道）

2006年7月22日，在加利福尼亚州红杉市的EA总部，EA全球工作室负责人Don Mattrick和Konami CEO Kagemasa Kozuki的手紧紧握在一起。随后他们宣布，EA将和Konami在足球游戏领域展开深层次的合作，共同开发具有双方特点和优势的游戏产品。

合作还是合并？

Don Mattrick说：“EA和Konami一向是足球游戏领域的核心开发商，它们各自拥有庞大的用户群。我们很高兴地看到最近几年Konami的《胜利十一人》系列（即“实况”系列）在欧洲的成长。客观地说，这对我们的FIFA系列是个强有力的挑战，同时也是我们合作的契机。”

Don Mattrick告诉本刊记者：“我们需要重申的是，这次合作仅限于特殊的足球游戏领域。我们只想给游戏玩家带去快乐，而对一家日本游戏公司没有任何兴趣。”



题图为发布会后EA与Konami的开发人员在EA总部的合影

200不仅代表着辉煌的过去，也预示着更加辉煌的未来。（福建 郭慧璘）

目标：网络

据Konami透露，这次合作的核心内容是，“实况”系列的开发公司KECT将和FIFA系列的开发团队EA Canada实现资源共享，双方可利用对方的图像引擎、核心代码和动作捕捉数据等开发资源自由取舍，制作各自想要的游戏。从一般意义上理解，“实况”系列将从EA那里得到焕然一新的图像表现力和由国际足联授权的球员实名使用权，而FIFA系列将根据KECT的核心代码改良球员的AI。



舆论认为，FIFA系列目前的主要卖点仍旧在图像方面，游戏的操控感和AI设计仍有大幅提高的余地，图为FIFA 2005实际游戏画面

业内人士指出，这种不带有任何强制色彩的合作——你可以用对方的资源，也可以不用——短期内能产生的效果实在令人难以预料，但长期来看未必没有共赢的机会。EA方面暗示说，双方从现在开始建立统一的数据资料库，从底层代码开始构建游戏引擎是将来发展最大的可能。从目前透露的情况来看，这一共用引擎有望于2007年年初搭建完毕。届时这一通用开发平台将负责开发KECT的“实况”系列以及EA的FIFA系列、《欧洲冠军联赛》系列以及新近十分受欢迎的《FIFA街头足球》的续作。最重要的是，EA和Konami都有意开发基于各自游戏的在线版本；双方各自的影响力和合作产生的轰动效应，对今后在线版本的推广无疑是有益的。

新作浮出水面

Konami方面，在成功推出了《胜利十一人8 LE》之后，基于这一框架的面向PS3、XBOX和PC的网络版已浮出水面，其中的PC版主要是针对中国和韩国市场。高冢新吾在一次访问中详细谈了这款暂时被叫做“WE Battlenet”的网游的构想。游戏除了像EA一样提供上千支真实球队和数万名真实球员的资料外，注重的是网络对战功能的拓展。“我们想了许多模式对应不同情况的玩家”，高冢新吾说，“因为严格基于真实的联赛赛制可能会导致太多弃权的情况。如果你是一个没有多少时间在游戏里的玩家，我们提供了‘20试合战’模式。玩家只要在规定的时间内，如一个月内，与20个电脑对手交战，成绩最好的即为冠军。如果你在休息日有足够时间，可参加每个服务器周末举办的各种类型的、玩家间对战的杯赛。目前的联赛和大师联赛模式也得到了强化。在大师联赛模式里，我们考虑让初入游戏的玩家自行组织一支球队，给他有限的属性点，自由分配给球员。”



《胜利十一人10》的开发画面。从图片内容猜测，WE10的AI将得到进一步提升，球员可以实现真实的空中停球



暂名为“WE Battlenet”的WE网络版的开发画面，可以看到画面效果的确有大幅提升

“我们还没有确定如何在自定义球队里表现成长曲线等因素，但我们已确定了属性点奖励和获得奖金的规则。一个总是获胜的玩家可用足够的资金购买其他队伍里的球员，并继续分配给这名球员属性点，直到他退役。我们还加入了一些小概率的情形，但足够叫玩家兴奋。比如说你的队伍里可能有一个年满40岁的后卫，他的数值不会随年龄下降太多。”

Bobo King也向外界展示了FIFA系列的前景。首先这一系列的产品线愈加庞大。King说，未来的FIFA游戏将包括FIFA系列、欧洲杯系列、欧洲冠军联赛系列以及街头足球系列。面对外界对这一系列不够专业以及批量生产的怀疑，King显得忿忿不平。他说：“我们在美国本土和欧洲的销量已说明了问题。很多人说我们不专业，但我们拥有最好的图像技术、动作捕捉技术，并且聚集了全美最出色的程序员。我们的游戏将加入更多的球队、球员和球场，继续发展和FIFA系列相结合的足球经理模式，展示更为强大的‘一脚出球’系统。”

玩家的期待

EA和Konami的合作历来是玩家十分关心的话题，但是我们也发现握手的背后并不完全都是友好。显然，承受着巨大压力的EA暗中鼓劲，希望做得比Konami的足球更为出色。也许这种合作中的竞争是件好事，尽管两家公司合作的细节仍不明朗，但无疑全世界的足球迷有了新的期待。



看！宛如真实电视转播的WE网络版



FIFA 2008中改进的任意球系统，细节尚未公布

大软介绍过的老游戏都是我不能忘却的回忆，和书柜里厚厚的大软一样，会永远珍藏在我心中。（湖北 熊心童）

纯属虚构 切勿当真

《星际争霸2》



■北京 cOMMANDO


虫族设想图

2002年4月1日，我和我的同事曾经在自己的杂志上推出《星际争霸2》的专题，并成功地“蒙骗”了一大票读者，造成了很“恶劣”的社会影响。说实在的，这个“罪恶的勾当”让我们颇为得意。当然，这种把戏并不是只有我们会干；事实上，我至少在各个论坛上见过四五次所谓的“《星际争霸2》爆炸新闻”。每一个新闻后面都跟着几百条热情洋溢的爱好者感言，但事实证明，这些消息都是假的。到目前为止，Blizzard尚未明确表示开发《星际争霸》的续集。当然啦，制作组一出名就会变得神秘兮兮的，我们应该理解这一点。或许所有制作组的人都在《魔兽世界》里Raid，又或许他们都在废寝忘食地制作《星际争霸——幽灵》。不管怎么说，我对这个游戏是否真正处于开发阶段这个问题持怀疑态度。

不过，《星际争霸2》的推出，多数人认为只是时间问题，Blizzard没有理由让一款受玩家喜爱的游戏就此终结。而《星际争霸2》到底会以何种面貌出现？且让我们雾里看花，大胆猜测一番。


飞行兵种设想图，它不但具有空中优势，且具有喷火技能，但血少防低是其致命弱点

我们有理由相信《星际争霸2》会使用《魔兽争霸3》的改进版引擎——如果该游戏在2007年前推出的话，游戏的画面处于同时代即时战略的中上游水平。很显然，设计师们擅长用精妙的手法展现外星球世界。他们在《星际争霸》中是这样做的，而在《星际争霸2》中，他们的表现必然会更加出色。可以想象，玩家可任意缩放或旋转游戏画面。另外，我很怀疑暴雪的制作人员会借鉴《星际争霸——幽灵》中的经验；也许在一些特殊的关卡里，玩家可用第一人称视角进行游戏。他们喜欢融合各种奇怪的东西，谁知道呢。

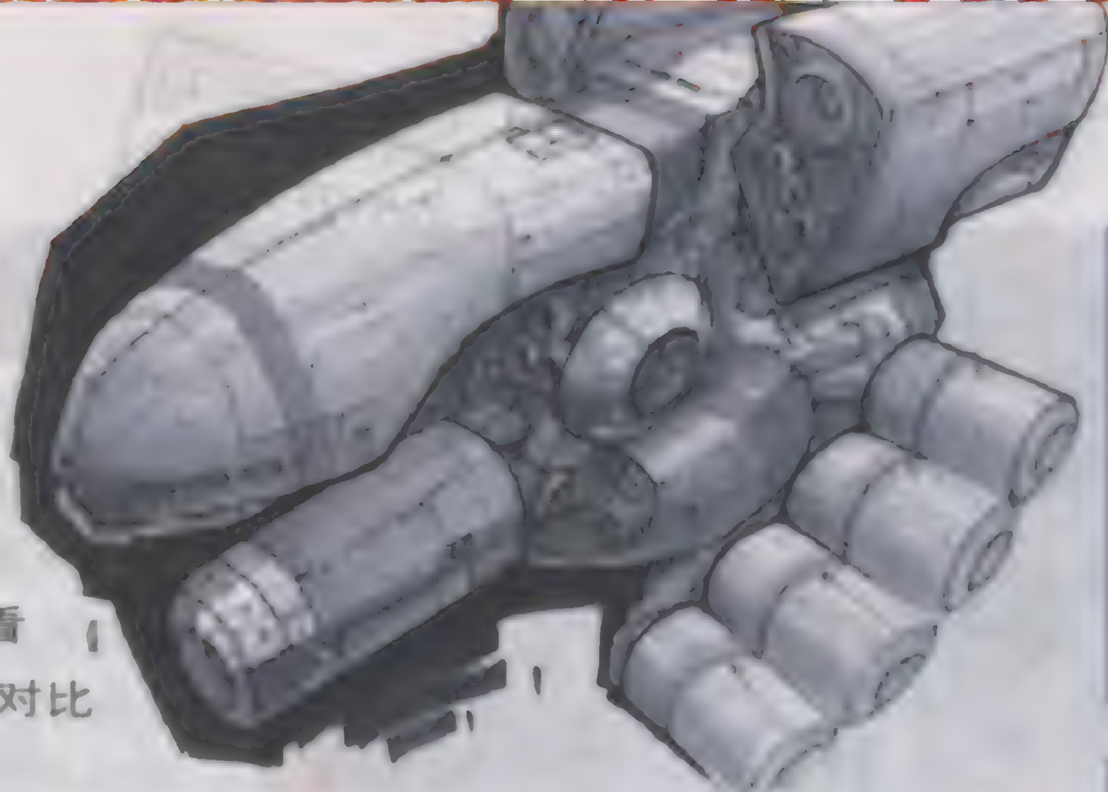
《星际争霸》系列本身就是许多流行文化的结合体。在《星际争霸》中，我们可发现不少来自电影《异形》的有趣设定——事实上，


基础兵设想图

当你看到瓦格雷的女驾驶员时就应当想到这一点。同时，《星际争霸》的整个结构受《战锤4000》的影响颇深，可以说，《星际争霸》系列中有许多前人的影子。那么，在《星际争霸2》中，这种影响是否会更明显？网络上流传着许多《星际争霸2》的剧情推测，我们必须承认这些推测多数出自爱好者的热



大软能像报纸似的每天出一份就好了！期待着大软拥有地球人都知道的一天！



情。事实上，这个游戏的剧本现在是否被创作出来还是一个未知数。不过说起来，对于这个游戏的剧情，我基本可以肯定两点：

一、《星际争霸2》中出现的种族将会比前作有所增加——看一看《魔兽世界3》和《魔兽世界2》的对比就能了解这一点。

二、前作中的英雄们仍然会在续作中谱写他们的传奇。我肯定可在《星际争霸2》中看到Duran、看到Kerrigan甚至Xel'Naga。

我相信他们会继续在游戏中出现，而且，整个游戏的剧情会更庞大、更曲折。不知现在是否还有人记得《星际争霸》的剧本所获得的荣誉和诸多奖项。作为一个从高空45°俯视操控的游戏来说，《星际争霸》的剧本远远超出这个游戏类型所需要的高度，并凌驾于其他大多数粗制滥造的游戏剧本之上。总之，我充分相信暴

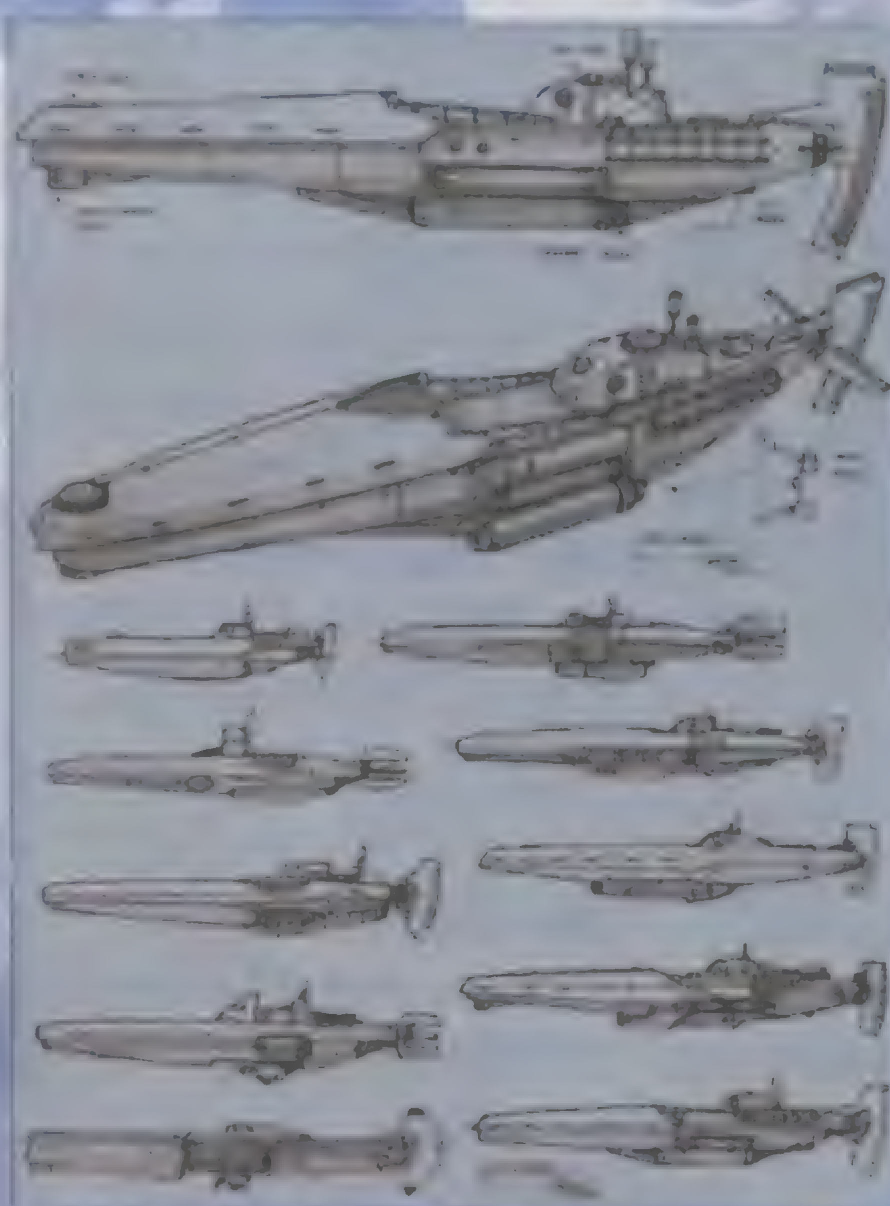


雪剧本创作师的能力，同时我认为任何一个头脑健全的人都不应对此有所怀疑。

所以不要费心去想剧情了，在我们把《星际争霸2》的DVD光盘塞入光驱之前，它不关你我什么事。你只要相信它不会让你失望就是了。我倒觉得在我们畅想《星际争霸2》的时候，可以把最大的精力和最大胆的想象力放在游戏形式上。我们都清楚暴雪在《魔兽争霸3》中，对即时战略游戏形态作出的巨大改变。同样我们也可以相信，在《星际争霸2》中，这种创新精神会一直延续下去。《魔兽争霸3》中出现了英雄，《星际争霸2》中肯定也会有，而且作用还不小。同时，《星际争霸2》中还会出现什么有趣的新变化呢？

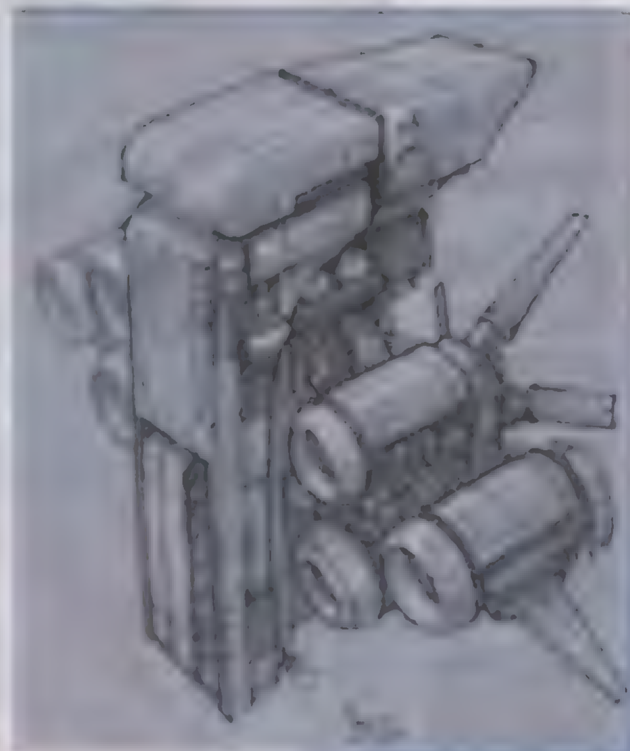
更平衡？是的，这点毋庸质疑，简直比剧情更让人放心。当暴雪用精确的算式把玩家从屏幕级别的坦克大战中解放出来的时候，还很少有游戏公司把“平衡性”这个词放在游戏包装盒上呢，我们理应对蛮荒时代的开拓者报以最大的尊敬。更富有竞技性？这也是很明显的事情。我们怎么可以想象一个不能被用在奖金超过1万美元的电子竞技比赛上的《星际争霸2》？那么还会有什么更让我们激动的东西出现在这个新游戏中？

会不会是新的游戏形式？比如说即时战略和第一人称射击的结合体，或是即时战略和即时战术的结合体；或干脆就是网络上的即时战略，玩家在Battle.net上扩展疆域，并在局部战争中进行战术层面的战斗；又或者是新的游戏载体，玩家可通过手机、PDA或随便什么鬼东西即时操作。我承认这些想法扯得有些远，



超级无畏战舰设想图







这是一组各种新的运输工具的设想图，看起来是不是很像悬浮坦克一类的东西呢？

不过我想我们都很清楚，今年是2005年。2005年这游戏肯定不会出，或许下半年《星际争霸2》会被披露正在开发，将在2006年推出。但2006年《星际争霸2》会宣称将跳票到下半年。当我国人民紧锣密鼓迎接奥运的时候，暴雪宣布《星际争霸2》将推迟到2007年第二季度。你怎能想象一个2007年第一流的游戏大作会是什么样子！你只要相信它不会让你失望，而且几乎一定会带给你意料之外的惊喜就得了。

纯属虚构 切勿当真

《暗黑破坏神III》无责任前瞻



■四川 千叶城里伤心人

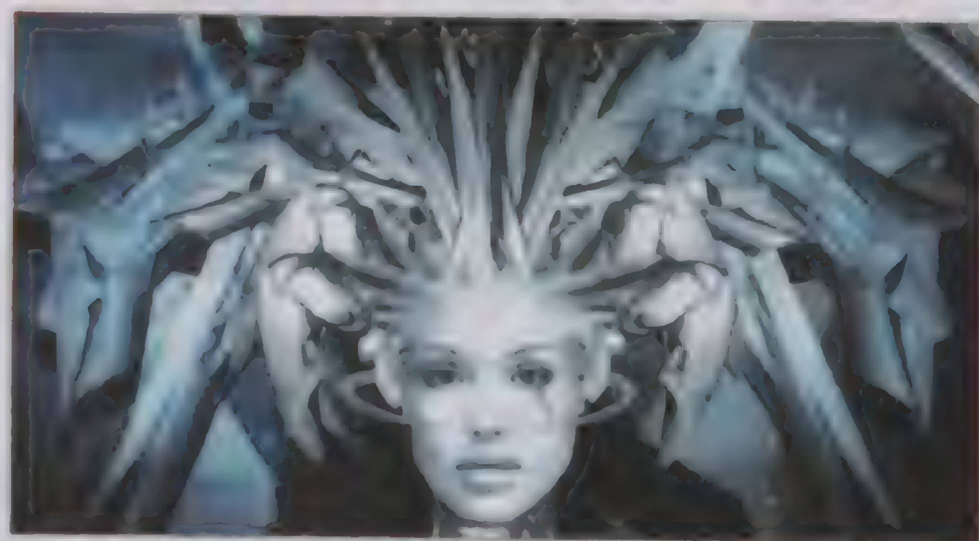
对于上个世纪70年代末80年代初出生的玩家来说，没玩过《暗黑破坏神》系列的可谓凤毛麟角。然而新的“暗黑”游戏，已多年没有音讯了。不如让我们自力更生，大胆构想，无责任式地推理“暗黑”的下一代作品——《暗黑破坏神III》。

剧情——上帝死了


半人马战士可使用人类的上半身装备以及马匹类坐骑的下半身装备，自己也有若干套装。这是一个综合了“野蛮人”“法师”和“德鲁伊”的超级职业。半人马不能乘坐任何飞行类坐骑，因此，该职业飞行的唯一手段就是学会飞行魔法

天使长路西法将上帝赶入阿修罗界，独霸天庭，要以“正义”统治三界，地狱、天堂、人间统统成为恶魔执政之地。你，英雄的后代，发誓要上天入地打倒所有恶魔和变节天使，并且一路杀到阿修罗界救出上帝……呃，当然，你也可选择把上帝杀了自己来做，或者和路西法平分天下。如果你选择拯救上帝，那么你就要和有18个头、以超新星为心脏起博器的路西法战斗八天九夜；如果你选择自己做上帝，那么你在杀了大块头路西法之后，还要和现任上帝战斗。他有菩萨所赐的3根毫毛，因此可以复活3次；如果你先杀上帝再和路西法谈判，那么你要和自己一般厉害的化身大战。他厉害就厉害在——无论你喝多少血瓶，他也照单全收。

无论如何，至少游戏的中世纪奇幻艺术风格会延续下来。我们在“暗黑”两代中走过哥特式教堂，路过中东沙漠洞穴，穿过东南亚热带雨林，又从野蛮人高地上杀出过一条血路。“暗黑III”几乎没有更精彩的场景可供挖掘，因此它最有可能的做法是把上述场景全面进行3D化。剧情方面，我认为既然“大菠萝”三兄弟都已经在前两作以及资料片中被玩家杀了又杀，已被杀成老油条了，那么《暗黑破坏神III》中不可能再次出现喷着火焰的红色大菠萝和长着触须的白色巴尔。暴雪必须有破有立，无视传统，甚至可学习圣斗士的做法，将剧情发展到天堂和地狱，因为2代中的天使，实在戏份太少，缺乏魅力。


女性角色的缺失是“暗黑”系列的重大损失，这一点也许在“暗黑III”里会得到弥补

画面——写实派WoW

严格来说，《魔兽世界》其实就是《暗黑破坏神III》。从技术角度来说，真正的《暗黑破坏神III》将会使用改良后的《魔兽世界》引擎。3代的画面效果无疑是惊人的。它绝对不会有多余的东西，它让你的机器顺畅地“跑”起来，又让你能享受到不亚于WoW的3D美景。的确不需要那么多的美景。在《魔兽世界》中为了减少网络压力而采用的远程3D渲染技术，在《暗黑破坏神III》中


骷髅射手。玩家在“暗黑III”中将可扮演骷髅，成为天生的神箭手。骷髅职业在面对死灵法师和牧师时要特别小心，因为前者极有可能将它迷惑，而后者则会给它以致命伤害

祝全体小编、老编、记者们工作顺利，万事顺心。（河南 中睿忱）

会较少使用，换之以大量现实化的材质会将“暗黑III”的世界表达得更加完美。换句话说，“暗黑III”必然延续它的写实风格，整个游戏给人一种“硬派”的感觉。

坐骑——激情与速度


骑着马的圣武士，无论是他本人还是战马，都配备着优良装备

我相信暴雪会在“暗黑III”中加入坐骑系统。以圣骑士为例，当他需要在地面战密集的区域生存时，他会很乐意地在圣堂里购买“铠战马”，因为这种坐骑的防御力非常高，还有大量的装甲供它选择。骑着“铠战马”上战场，就很难被打下马。在“暗黑III”中，当你面对汹涌而来，骑着“凶暴狼”或“急速蜘蛛”之类的敌人时，自己没有坐骑，那么你甚至还没攻击到对方，就被冲得“七荤八素”了。

然而对于本身没有坐骑的职业来说，挑选飞行坐骑十分重要，好在“暗黑III”里有很多龙，有的你得驯了它，有的则在被你打败后可收为坐骑。龙——实力强劲的黑龙、毒素满腹的绿龙、喷火的红龙、冰冻系的蓝龙……总之，龙不但可作为部分职业的飞行坐骑，还可成为异常厉害的伙伴。当然，除了龙之外，还有狮鹫兽、血蝙蝠等可作为飞行坐骑，但是——谁会不想骑龙呢？

职业——是谁在敲打你的头盖骨？

“暗黑III”中会增加很多新职业，我们为它设想了其中3种：

半人马战士：他们通常是野蛮人的代名词，上半身是人的躯干，下半身则是马身。超强的耐力和防御力的确让半人马成为类似于“加速野蛮人”的职业。然而，正如希腊神话中的老英雄喀戎那样，半人马战士们继承了其天性中的智慧因子，该职业强大的“天赋魔法”令所有敌人畏惧胆寒。除此之外，长期的野外生活，也让半人马种族和各种动物之间建立起良好的关系，因此他们在某种程度上也可被称为能召唤动物的“德鲁伊”。

龙骑士：在“暗黑III”中极有可能开放天空场景。选择这种职业的玩家将无需寻找飞行坐骑，天生就能上天。龙骑士，实际上就是“会飞的亚马逊战士”，他们的主要武器系仍是“投枪”和“弓箭”。

骷髅：是的，为什么不能当一个骷髅呢？这会显得很酷。它不需要也没法穿戴任何装甲，因为骷髅的徒手攻击力非常强。当然，必要时它也可像图中那样拿起弓箭进行远程攻击，骷髅具有天生的高魔抗、高火抗、高冰抗以及高毒抗，对于不能使用外部装备的骷髅，暴雪将让这一职业独占游戏中所有怪物的“骨架”。

性质——它真的是单机游戏？

“暗黑III”的职业体系肯定不会比WoW少，也许还会更多，比如加入“龙骑士”、“狮鹫骑士”之类的飞行职业。核心升级系统仍是点数分配制，技能方面也将全面吸收2代和WoW两者的特点。其实这些都不是主要问题，关键在于，由于采用3D引擎，将令“暗黑III”更具动作性：第一人称视角的引入会让弓箭手的准确性大大加强，画面缩放效果要将盗贼系职业的暗杀更具“山姆·菲舍”感……我们眼前的“暗黑III”极有可能是一个混合了角色扮演和动作成分的游戏，因为它搞不好还是XBOX 360上的“红人”。


红龙是典型的魔法生物，你必须先制服它才能驾驭它。它可以升级，但不可以装备。乘着红龙飞过战场上空，将杂兵们一烧而空，这种情形，即使想想也令人感到振奋

如果“暗黑III”真的不是游戏机游戏，也很有可能是网络游戏。假设WoW的寿命是5年，也就是说到了2009年时（这时候玩家已对WoW的第三个资料片失去了兴趣，并且玩了2年的《星际争霸2》），暴雪和维望迪需要一款新的网络游戏接班。《星际争霸Online》的可能性不大，因为科幻题材类网游大多是赔本买卖，那么开发了3–5年的《暗黑破坏神Online》极有可能。


蓝龙

我和你一样喜欢“暗黑”，但是我和你一样，现在都沉迷于《魔兽世界》，这几乎是宿命。所以，无论暴雪下一个角色扮演游戏是什么我们都没法抗拒。即使把电脑卖了我们还有游戏机，即使把游戏机砸了我们还有手机……好吧，打住，我本来还想谈谈“手机版暗黑III”呢。

●所选奇幻图片部分来自以下网站：http://www.feebleminds-gifs.com、http://digilander.libero.it、http://www.malamessomal.it

时光恒久远 经典永流传
10年难忘的50款游戏

■策划 本刊编辑部
执笔 8神经 大漠小虾

时光飞逝，转眼间大软创刊已经10年。这也是中国单机游戏产业从无到有，再从有几乎到无的一个循环的10年。时世变迁，但也有一些玩家两耳不闻窗外事，一心只玩好游戏。从个人的角度来看，他们是幸福的。那么，10年的风雨冲刷过记忆，有哪些游戏不为所动，在记忆中愈发显得清晰和华丽？下面是我们挑选的10年来50款让人难忘的游戏佳作，看看是否与你记忆中的相符？

选择标准

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

1995年

三国志IV



对于许多对游戏的认知还停留在打打杀杀的人来说，《三国志IV》让他们第一次朦朦胧胧地接触到“游戏文化”这个概念。尽管前面的三代已经拥有一定的玩家基础，但是真正让这个系列在中国红极一时的，还是非4代莫属。在前所未见的640×480的画面解析度下，三国的统一征程让许多玩家感受到与动作游戏带来的不一样的成就感。

难忘场景：当玩家带领关张赵马黄五虎将，用冲车硬撞开敌城大门，与敌人的五员上将以车轮单挑大战来决定胜利。

仙剑奇侠传



仙剑横空出世，诸侯退避三舍。对于这样一款创造奇迹的游戏来说，任何多余的描述都会显得苍白。自“仙剑”之后，PC游戏和TV游戏的分流、中文武侠游戏和欧美奇幻RPG之间的争论等永恒的话题开始现出雏形，尽管后来的续集也为数不少，但是真正担得起“仙剑”这个名号的，在玩家心目中仍然是95年的第一作。也许在仙剑如日中天的那些日子里，我们都不会想到中文单机武侠RPG最终也会有没落的那一天。

难忘场景：游戏中的每一幕，哪怕在圣姑屋后的树上没完没了地敲鼠儿果，似乎都是那么有趣。

毁灭战士II



在DOOM II风靡一时的那个年代里，中国玩家还并不知道什么约翰·卡马克或者约翰·罗梅洛，他们只知道一点：从来没见过这么带劲的游戏！于是，有人感慨道：“史上第二变态的游戏是DOOM，第一？当然是DOOM II！”后来有个著名的女作家撰文将DOOM II狠批了一通，理由是她10岁的小侄子迷上了这个游戏，在当时引起了很大的争论。不过事过境迁，现在10岁大的小朋友哪怕玩《喋血街头2》也没见有人出来议论什么了。我想这肯定不是游戏的错。

难忘场景：将游戏调成无敌，在最难模式下举起电锯冲向敌人，听它们发出痛苦的惨叫声……

大富翁2



“大富翁”系列可谓是“轻松游戏”的代表。没有暴力，可是也紧张刺激；没有剧情，但角色也深入人心。它吸引了大量原本不是玩家的人也坐到了电脑桌前。仔细想来，在连线对战技术还未成熟的早期，电脑游戏领域的确缺乏一款能让众人同乐的作品，而“大富翁2”的“热座模式”填补了这个空白，说这是街机精神的完美延续也不为过吧。姚壮宪确实是一个天生就能理解“游戏性”的制作人。

难忘场景：三五好友围聚桌前，轮抢鼠标，嬉笑打闹，在简单的游戏中增进感情。

轩辕剑外传——枫之舞

作为大宇RPG两个招牌系列之一的“轩辕剑”，自“枫之舞”之

100期，我还不是大软的读者；200期，我已不是大软的普通读者；遥望300期，愿能参与编辑……（江苏 Caesar.Z）

后真正奠定了与“仙剑”相呼应的地位。“枫之舞”延续了2代的架构，但在剧情上更加精雕细琢，战斗系统在前作的基础上作了一定调整和改进，炼妖壶升级演变为收妖及炼妖术。辅子彻和纹锦等主角塑造深入人心，在后来的《轩辕剑肆》中还再度出场担当重要角色。尽管当时一度被“仙剑”的风头给压制住，但是玩家从不否认“枫之舞”在这个长盛不衰的系列中的重要地位。



难忘场景： DOMO工作室的神秘乱入，惊虎吞狗拳、疯狗咬猫拳让人大跌眼镜，自此后DOMO的无敌法术总是能在“轩辕剑”的世界中大放光彩。

太阁立志传



可以说“太阁”在国内培养起来一大批日本战国文化的爱好者。这款集结了角色扮演和策略两种特征的游戏为玩家展示出一幅安土桃山时代日本社会的风情画，每个角色都活灵活现，多种多样的玩法也提供给玩家丰富的乐趣。它不愧为光荣最出色的系列之一。

难忘场景： 率领德川家康、织田信长、武田信玄和上杉谦信4个怪物攻打小田原城。

1995年提名游戏

《美少女梦工厂2》《信长之野望——天翔记》《鬼屋魔影III》

1996年

炎龙骑士团II——黄金城之谜



“炎龙”系列在系统和风格上参照了日本大红大紫的“光明与黑暗”，但是相信玩过的人都会承认，“炎龙2”的素质并不亚于游戏机上顶级的战棋游戏作品。严谨的职业设定、出色的剧情和人设、华丽的战斗画面，“炎龙2”让当时的PC玩家真切感受到了“战棋”游戏的魅力。由于后来的外传“风之纹章”获得评价并不高，汉堂便再也没有推出过“炎龙”的后续作品，不排除有PC平台上战棋游戏衰落得太快的原因，但是汉堂的确也是一家过于爱惜自己招牌的公司。

难忘场景： 结局悠妮永远沉睡在黄金城中，这伤感的一幕给玩家带来的回忆几乎不亚于“仙剑”。

大航海时代2



“大航海2”诞生之后，光荣在无数中国玩家心目中有了“神一样的公司”的地位，小小十几兆的游戏，给玩家带来了无穷的探索乐趣。在那个时代，玩家们一直无法将“大航海”和“太阁”归类到何种游戏类型上去，因为其涵盖的游戏乐趣实在是太丰富。“大航海2”带来的另一个奇迹是，几乎每个玩家在反驳长辈“游戏害人”的论调时，都会理直气壮地搬出“大航海2”这个例子：“怎么着？我在地理课上学到的东西还没有在这款游戏中学到的多呢！”

难忘场景： 拿到星级武器后与敌人船长在船舷上的单挑，还有全世界各大港口酒馆里漂亮的女招待，你喜欢的是哪一位呢？

模拟城市2000



这是一款曾经作为装机必配的游戏，虽然早在1993年就发行了英文版，但是1996年汉化后才在中国大地上全面流行开来。Maxis的Sim系列也影响了无数后来者，并建立了牢固的模拟类游戏Fans团体。制作人Will Wright的看法是，他利用了玩家一种收集和建设的心理嗜好，并将其牢牢吸引住，尽管游戏中不会有什么战斗或者爱情之类的俗套，但仍然是“一种令人愉快且有创意的游戏经验”。

难忘场景： 自己为市政建设命名，于是游戏中多了许多奇奇怪怪的名字……

命令与征服



又一款里程碑式的作品，为流行至今的即时战略游戏奠定了基础。C&C让中国玩家感受到了光盘游戏带来的强大震撼，那画面、那音乐、全程的即时语音、还有全新的操作方式，都是以前难以想象的。最重要的是，C&C的联网模式带来了众人竞争与合作的新的游戏方式，与朋友一起游戏，这在今后

我们一楼就我一人买大软，我们一楼就我最后看到大软。大软抢手Forever!（晶合后院 西洋小子）

的数年中被证明了是多么重要。自此Westwood这个名字也被中国玩家牢牢记住。

难忘场景：车辆从小兵身上碾过去的“吧唧”一声脆响后，在地上留下一滩血污……

三国志英杰传



唯一在《大众软件》的TOP TEN排行榜上高居榜首的一款战棋游戏，光荣用它证明，他们做什么类型的游戏都能做到一流。其实这款游戏也可以叫作“刘备传”，以现在的眼光来看难度也是不低的，部分关卡真正具有挑战性。这之后光荣推出的“孔明传”和“曹操传”也一样素质出色，深受欢迎，并开创了战棋游戏在PC平台上风靡一时的年代。不过遗憾的是，“英杰传”并没有成为光荣一个长寿的系列。

难忘场景：长坂坡两场疯狂的逃亡之战，全歼敌人一度被视为不可能完成的任务，但是多年后证明，的确有强人在不修改不用秘技的情况下做到了这一点。

古墓丽影



后人提到《古墓丽影》，总会想到Voodoo卡、不断推出的续集和劳拉的身材，但不可否认《古墓丽影》首先是个成功的动作游戏。它最大的乐趣就是和着劳拉轻盈的步点享受跳跃冒险的快感，无论画面还是操作感它都走在那个时代3D游戏的前端。《古墓丽影》后来失去了前进的方向，开发者不知道如何满足玩家的口味，而Eidos穷极必反地对劳拉的形象进行过度开发，使人们对《古墓丽影》时代的好感随风飘散。

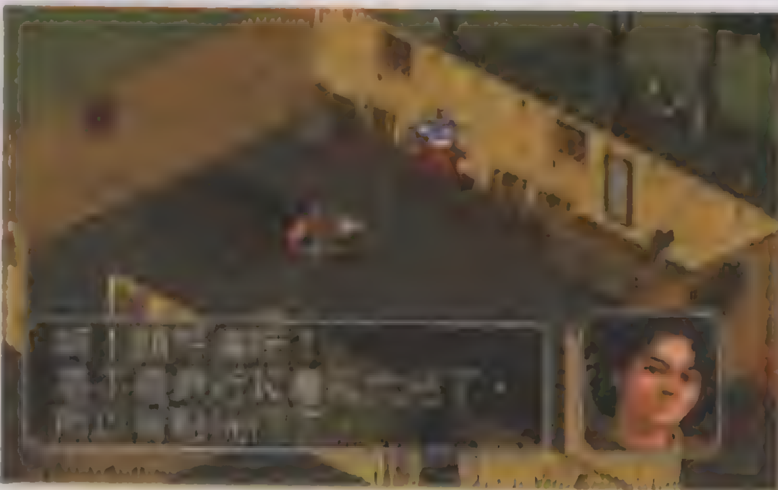
难忘场景：失落峡谷的神秘与悠远，恐龙的降临。

1996年提名游戏

《魔兽争霸II——黑潮》《雷神之锤》《文明II》《魔法门英雄无敌》

1997年

金庸群侠传



集结金庸武侠小说中的大侠美女，构筑武侠RPG真正梦幻阵容。“金庸群侠”就是一块金字招牌，但是这款游戏的成就并不仅仅因为金庸小说中出现的那些耳熟能详的人物，游戏的高自由度让一年来习惯了“仙剑”模式的玩家眼前一亮，并很容易就沉溺其中。《金庸群侠传》以其另类的风格开创了武侠RPG新的模式，究其成功的原因还是两个字：好玩。多年之后的《武林群侠传》一脉相承，品质同样不俗。

难忘场景：走邪恶路线后最终与正派的几大强者展开一场BT的大决战。修炼到10级后的野球拳突然一下变成了天下无敌。

雷神之锤II

这款作品让已经在神坛上的id头上又增加了一道光环。在Voodoo卡已经引爆电脑游戏世界的97年，QUAKE II让玩家进入了一个全新的、看不到马赛克的梦幻战场，那绚烂的爆炸火花和泛着幽光的金属场景多么令人难忘——当然，还有将敌人击成碎片时真正在飞溅的血花。OpenGL也让id从此成了技术力的代名词，玩家们也自此开始走入为了游戏而升级硬件的不归路。



难忘场景：火箭跳的初次登场，无数玩家为了实验这个技巧而将自己炸得满脸血花。

暗黑破坏神



在《博德之门》还没有拍马来救濒临“死亡”的RPG之前，Diablo率先出世了。尽管后来的评论家认为Diablo不算是传统的RPG，但是这不妨碍全球无数玩家沉迷其中。Diablo带来的深远影响是不可估量的，这之后出现的同类游戏数量几乎比Diablo中的敌人杂兵还要多，左红右蓝的设定也几乎成为同类游戏的定式。暴雪在这个游戏中推广他们“易于上手，难于精通”的概念，他们开始向神坛迈进。

难忘场景：与最终魔头Diablo的一场酣畅淋漓的厮杀，几乎每个玩家在干掉它后都深深地感到了失落和不过瘾。

魔法门英雄无敌2

最早“英雄无敌”只是作为大红大紫的“魔法门”系列一个实验性的附属作品诞生的，但是一代的

期待大软第200期以及十周年的庆典。谢谢你们为我们国家的计算机事业做出的巨大贡献！（山东 张岩）

成功让New World Computing决心站稳脚跟另辟蹊径，于是精心打造的2代一推出，正统的“魔法门”系列反而像是沦落为偏房了。现在来回首一看，“英雄无敌2”实际上就已经达到了这个系列的顶峰，后来的3代尽管更加脍炙人口，但是更多的还是对2代的继承。可以说，国内铁杆的“英雄无敌迷”几乎都是从2代时就开始忠贞不渝的。



难忘场景：每个主城修建到最终形态时让人着迷，当然，用秘技调出一堆黑龙去虐待电脑的场景也相当有趣。

剑侠情缘



随着“仙剑”与“轩辕剑”的红透半边天，大陆的开发组开始尝试制作自己的武侠RPG，西山居的《剑侠情缘》应运而生。尽管这款游戏看起来颇多模仿“仙剑”之处，其开发引擎也并不成熟，但是作为大陆的首个原创武侠RPG游戏，仍然吸引了大量玩家的关注。在游戏中扮演男主角独孤剑帮助岳飞抗金的剧情激发了玩家的民族热情，大胆运用的主题曲《笑问情缘》《满江红》更是开创同类游戏的先河。

难忘场景：在多结局的大胆运用中，主角被敌人寻仇杀死和“西山居士”的登场等结局场面都让玩家在笑声中被铭记下来。

帝国时代



1997年底，微软推出了《帝国时代》。尽管当年这款作品在世界范围内的认知度要逊色于《横扫千军》，但是对于中国玩家来说，《帝国时代》的知名度要远远高于前者。《帝国时代》的画面带给玩家的冲击是巨大的，农民伐木耕作的每一个动作都清晰可见，在系统上结合了《文明》的特色也大受好评。尽管在寻路方式、敌人AI、平衡性上都存在不少缺陷，但是玩家们罕见地没有对其斤斤计较。后来的《帝国时代II》将这个系列带向了巅峰，并与《星际争霸》形成了真正的对抗。

难忘场景：使用秘技变出几辆战车来，强大的炮火想必让游戏中原始时代的农民全都傻了眼。

1997年提名游戏

《双子星传奇II》《地下城守护者》《阿猫阿狗》《雷曼II》

1998年

星际争霸



在1998年这个强者辈出的年头，如果要从中挑选出一个真正的霸主，那么毫无疑问是《星际争霸》。暴雪耗费3年时间打造的并不是一款游戏，而是一款堪称接近完美的艺术品（后来的资料片《母巢之战》将它真正带向了完美）。“星际”的影响力至今也没有衰退，其平衡性带来的竞技性是任何一款同类游戏也无法企及的。自“星际”以后，RTS游戏开始向新的方向发展，中国玩家也心甘情愿地正式将暴雪推上了神坛，对于此后暴雪的新作，他们一开始就抱以最顶点的期待。

难忘场景：每一个兵种、每一个建筑的形象都深深地刻在了玩家脑海中。

FIFA98



1998年是世界杯之年，于是已经有着“悠久历史”的FIFA系列终于在这一年大放光彩。当时PC平台的EA缺乏来自于KONAMI实况系列的竞争，而EA这家公司的确是深谙经营之道，当年还推出了《世界杯98》推波助澜，可谓出尽了风头。直到现在，许多玩家都还认为FIFA98是这个系列的最强作品，不过究竟是因为足球的魅力还是游戏的魅力，又有谁说得清呢？

难忘场景：每一个属于玩家自己的精彩进球。

盟军敢死队



《盟军敢死队》开创了“即时战术游戏”的游戏新类型，Eidos旗

下开发商Pyro Studios一鸣惊人。与传统即时战略游戏“人山枪海”的打法不同，《盟军敢死队》只提供了寥寥几名队员，他们各有所长，如果不能熟练掌握每个人的特长，要想过关如同天方夜谭。因为“盟军”的魅力，国内许多玩家开始喜欢上了二战题材的游戏，完美代理汉化这个游戏的新天地也开始被玩家们所熟知。

难忘场景： *在雪地里埋上夹子，耐心等待小队的敌人一个个地被夹死——你们还真不知道绕道呢！*

魔法门VI——天堂之令



尽管许多中国玩家对“魔法门”系列闻名已久，但是真正开始了解并喜爱这个欧美著名的RPG，还得是从育碧引进，并全面汉化到包括中文配音的6代“天堂之令”开始。作为RPG，游戏的第一人称视角让玩家感到一些不适，但是很快就被庞大的游戏世界和繁多的剧情任务所吸引。游戏真实的时间制更是让习惯了日式RPG的中国玩家尝了鲜。遗憾的是，在3D加速卡已经成为主流的当时，“天堂之令”的画面看起来的确有些寒碜。

难忘场景： *在游戏开始选择同伴的界面，一帮候选者叽叽喳喳地用标准普通话叫着：“选我吧！”“快选我！”*

极品飞车III——热力追踪



在1998年，如果要选出一款入门最简单、也最炫最酷的游戏，恐怕就得属《极品飞车III——热力追踪》了。这款全面支持3Dfx glide和D3D的游戏用画面震撼了每一个玩家，许多人甚至流着哈喇子发出了“惊天地，泣鬼神”的赞叹。这之后“极品飞车”系列也一直引领着玩家硬件升级的潮流。

难忘场景： *发现身后有警车呼啸着追来，于是充满了干劲地甩掉它。*

三角洲特种部队



1998年是网吧在神州大地上风生水起的年头，在网吧里有一款比“雷神”“红警”更走红的联网游戏，那就是三角洲特种部队。“三角洲”是首个让中国玩家领会到小组配合作战乐趣的作品，在一片荒芜的地图上，大家翻山越岭，不辞辛劳地去解决敌人，并相互比较着杀敌数和被杀数。在粗糙的画面下，每个人都练出了一副好眼力。

难忘场景： *偷偷溜到对手身后，用匕首解决掉他，杀敌数×2！之后你就可以笑眯眯地欣赏对方脸上如同便秘一般的郁闷表情。*

三国群英传



1998年年初上市的《三国群英传》是奥汀开发的第一款游戏，尽管从游戏本身来看只是小品级的，但是其借鉴自土星游戏《龙之力量》的出色结构还是迷倒了无数喜爱三国题材的中国玩家。由于配置要求不高，在那一年走入网吧，你甚至可能见到满屋子的电脑屏幕上都在上演百人大战的盛况。遗憾的是，尽管《三国群英传》成了奥汀的招牌，但是之后推出的数款续集都未能再现一代的辉煌。

难忘场景： *当蒋干遇到张飞时嚣张地大喊“放马过来，我蒋干今天要你人头落地……”之类的台词。*

最终幻想VII



“最终幻想”初次登陆PC平台，SQUARE姿态强硬地要求这款游戏必须支持3D加速，不少玩家因此而升级了自己的显卡。作为“FF”系列最经典的一作，尽管这款游戏最终也没有推出汉化版，但是许多英文水平不佳的玩家抱着攻略也将游戏打通了关，并留下了美好的回忆。据悉国内有民间的汉化小组目前已经将PC版“FF7”的全面汉化工作进行到尾声，足以证明他们对这款经典之作的热爱。

难忘场景： *自然是艾莉丝慢慢沉入湖底的一幕，不知触动了多少玩家的泪腺。*

1998年提名游戏

《博德之门》《虚幻》《玩具兵大战》《银翼杀手》《神秘岛II》

1999年

异尘余生II（辐射II）



我看了4年大软，200期是它的里程碑，愿《大软》期数的后面有N个零。（晶合后院 expensive）

Black Isle后启示录风格名作《辐射》的续集，并将这个系列推到了一个RPG游戏难以超越的巅峰。由于语言障碍，拥有庞大文字量的《异尘余生 II》一开始并没有被太多中国玩家所接受，但是在第三波发行完美汉化的中文版后，《异尘余生 II》开始以其超凡的魅力吸引愿意尝试的玩家，并让他们在充满末日颓废风格的世界中乐不思蜀。在这之后的时间里，《异尘余生 II》的爱好者始终呈滚雪球般的上升趋势。

难忘场景：与屠宰场老板的变态儿子和花痴女儿对话，然后引发出一连串极其"有趣"的意外事件……

心跳回忆——永远属于你



唯一一款曾经在大软TOP TEN上高居榜首的移植游戏。这款游戏满足了无数男性玩家的梦想，他们可在无数各具特色的美少女之间周旋，并且随意挑选自己的意中人。不过，当他们发现，要想讨好游戏中的女生仍然需要成绩好、身体壮或者精通琴棋书画时，不知是否会感到一丝悲哀。然而最糟糕的是，最终能让你"得手"的女生依然只有一个而已……

难忘场景：传说之树下的每一次真情告白。

家园



1999年令人震惊的一款3D即时战略游戏。在浩淼的宇宙空间里战斗，尽管没有太复杂的场景，但是宏大的气氛营造和精致的舰船模型都让人赞叹不已，如唱诗般恢弘的音乐也让人印象深刻。游戏讲述了一个失落的种族"寻找家园"的故事，如果愿意花点时间来钻研背景会很容易被吸引。《家园》在那一年的多项游戏评奖中载誉而归，没有让那些深深喜爱它的玩家失望。

难忘场景：与敌人终极武器Nomad月球的对决。

生化危机2



尽管比PS版同名游戏的发行时间晚了一点，但是出色的汉化弥补了这个遗憾，还让玩家更加深刻地理解到游戏的剧情。在3D加速卡的支持下，PC玩家享受到了比PS版更加出色的画面。代理厂商育碧将一款游戏分为两半出售的做法开创了国内低价位正版游戏先河，而好游戏是经得起考验的，最终《生化危机2》的销量也让育碧十分满意。

难忘场景：艾达王的坠落让希望在僵尸世界里有一段美好爱情的玩家怅然若失。

1999年提名游戏

《半条命》《大航海时代IV》《魔法门英雄无敌III》《雷神之锤III》《铁血联盟II》

2000年

模拟人生

2000年，Maxis的《模拟人生》不仅开创了一个全新的游戏类型，也创造了一个销售奇迹。加上后来林林总总的资料片，《模拟人生》成了PC游戏史上销量最高的系列。值得一提的是，EA几乎总是同步发行《模拟人生》系列新作的中文版，使得这款本来就适合各类型玩家的大作在国内打下了坚实的基础。



难忘场景：当朋友在泳池里嬉戏时，抽掉上岸的梯子。

暗黑破坏神 II



尽管从画面上来看已经不能代表当时的最高水准，但是万众期待的Diablo2丝毫没有让人失望，场景、角色、系统、技能、CG动画，任何一个方面都几乎无可挑剔，玩家们又得到了一款可以一直享用到暴雪下一款作品问世的杰作。一年后暴雪推出的2代资料片"毁灭之王"为丝毫未消的暗黑热潮又加了一把柴火。直到今天，都还有无数玩家在反复温习着2代的同时巴望着暴雪早日放出3代的开发消息。

难忘场景：发现神秘奶牛关时让人感到又惊又喜。

博德之门 II——安姆的阴影



"博德2"在剧情上延续前作，玩家将继续扮演邪神的子嗣，为了

探索一次被绑架的真相和解救曾经患难与共的战友而展开恢宏的冒险旅程。许多玩家认为"博德2"代表着D&D游戏的全面复活，更是迄今为止最好的RPG游戏，这也许并不夸张。但在这之后不久，Interplay公司的内部矛盾导致亲密合作的BioWare和Black Isle组合分道扬镳，这也是设计理念和技术支持之间的破裂，意味着"博德2"这样的经典之作在今后将难以再现。

难忘场景：在激昂的背景音乐衬托下，与伙伴们经历苦战干掉大陆最强生物——红龙。

2000年提名游戏

《帝国时代II》《轩辕剑III》《法老王》《最终幻想VIII》《异域惊魂曲》

2001年

英雄本色



这款原名为《马克思·佩恩》的动作游戏被国内代理商定名为《英雄本色》。这款游戏以"暴力美学"为噱头，在"子弹时间"的慢动作中射杀敌人的快感让人忍不住大呼精彩，穿插的漫画式剧情交代和大量主角心理描写都让人感受到了动作电影的风格。玩过《英雄本色》，玩家不由得爱上了马克思·佩恩这位充满悲情色彩的孤胆英雄。

难忘场景：穿越像是精神世界一样的梦境，与另一个自己决战。

轩辕剑III外传——天之痕

"天之痕"沿用了在前一年登场并大受好评的《轩辕剑III》的引擎开发，2D唯美的画面，动人的剧情和音乐都塑造出迄今为止得到评价最高的一作"轩辕剑"。尽管男主角陈靖仇优柔寡断的个性让人觉得有些"面"，但是就是这样一个角色最后毅然放弃了复国大业，为拯救天下苍生而与养育自己的师傅展开战斗。此外，"天之痕"中还出色地塑造了小雪、宇文拓、宁珂郡主等个性鲜明的角色。尤其是宇文拓，很多玩家认为这个角色还大有可以发挥的余地。



难忘场景：600年后，终南山上，一位白发胜雪的少女，跪在陈靖仇的墓前……

樱花大战



又一款移植到PC平台的家用机顶级大作。作为广井王子和世嘉公司的代表作品，樱花大战并不是一款简单的恋爱游戏，而更像是一部由玩家亲身参与的动画片。尽管游戏的战斗部分稍微简单了一点，但是单要处理好与手下几位女孩子之间复杂的关系就相当令人头疼了!。

难忘场景：在上野公园与真宫寺樱的初会。

文明III

《文明》系列在中国玩家心目中一直享有极高的声誉，不过《文明II》与《文明III》之间的发售间隔长达数年，可以说国内玩家中真正了解这个系列的人并不多，《文明III》的汉化和发行改变了这一状况。这是一款能够承载历史的游戏，通过它，中国玩家可以了解到席德·梅尔为什么始终是世界上最好的游戏设计师之一。



难忘场景：在与电脑的谈判中输入特殊指令，哄骗它将其所有资源拱手相送。

反恐精英



这是一款不用多作说明的游戏。2001年，进化到1.3版的CS已经奠定了成功的基础。之后CS迅速侵袭全国大小网吧，开创了一个新的游戏王朝。无数玩家加入到CS的战斗阵营中，尽管他们中可能有些人还不明白CS和《半条命》的关系，但是就是这些充满热情的年轻人，一手将CS推上了今后几年间中国竞技游戏的巅峰。

难忘场景：在CS流行之初，许多人习惯见人就开枪，在游戏的世界里不知道飘荡着多少战友屈死的冤魂。

2001提名游戏

《武林群侠传》《辐射战略版——钢铁兄弟会》

2002年

魔兽争霸III

尽管《星际争霸》还远远没有到"人老珠黄"的地步，但是暴雪

我在一所大学图书馆找到了"骨灰级"大软，可…可…那是人家的东西，我还是不能拥有你。（晶合后院 冰男）

已经在这一年推出了《魔兽争霸III》，成功地完成了对自家的抢班夺权。新一代的魔兽再次展示了暴雪勇于创新的精神和在游戏性把握上的老到，英雄的加入和运用给RTS游戏带来了大量新鲜元素，而在竞技对抗上的乐趣丝毫没有降低。此外，暴雪大方提供的编辑器让魔兽的生命力变得更加旺盛。



难忘场景：片头动画中老国王那张沧桑的脸，甚至有人认为这就是真人的照片。

侠盗猎车手III



2002年发行的GTA3引发了一连串游戏对于道德影响的讨论，而这样的讨论已经很久没有过了。处在浪尖风口上的GTA3却因此得到了更多的关注，毫无疑问，排除掉游戏中触及到的道德底线，拥有高自由度的GTA3是一款非常好玩的游戏。在趋之若鹜的玩家面前，之前的种种讨论都变成了一纸空话，不由得让人感叹，在已经快要陷入瘫痪的国产单机市场面前，建立严格的游戏分级制度似乎已经是个遥不可及的梦。

难忘场景：当然是传说中通过某种方式来增加体力的一幕。自从知道了游戏中有这样的设定，几乎每个玩家都会跑去试验一把。

地牢围攻

就像当年微软用《帝国时代》来挑战《星际争霸》一样，微软的《地牢围攻》也是仅有的可以与《暗黑破坏神》系列叫板的ARPG。这款游戏的画面素质超越了当时玩家的认知度，让人惊叹原来ARPG游戏竟可以华丽到如此地步。在长时间没有暗黑续作消息的情况下，大量玩家自然地投入了《地牢围攻》的怀抱。今年的《地牢围攻2》又蓄势待发，不知暴雪如何面临挑战？



难忘场景：你有神秘奶牛关，我有小鸡隐藏关，怎么着？就是不输给你！

秦殇



在已经习惯了一成不变模仿日式RPG的中文武侠游戏后，目标公司《秦殇》的面世引发了媒体和玩家的一致关注。《秦殇》走的是欧美RPG的路线，系统庞大，分支较多，再加上成功开拓了海外市场，许多媒体和玩家都认为《秦殇》担负着复兴国产单机游戏的希望。不过，不管对于目标还是《秦殇》来说，这个担子都过于沉重了。

难忘场景：薛城小酒馆后院，那个神秘的“大软老巢”……

荣誉勋章——联合袭击

《荣誉勋章——联合袭击》表面上是个再普通不过的射击游戏，但它显然从电影中汲取了灵感，关卡路线上可以触发各种设定好的突发事件，呼啸而至的炮弹、敌机的轮番空袭，使玩家始终置身于身临其境的互动电影中，《荣誉勋章》和其后的《使命召唤》引领了射击游戏一个分支类型的兴起。



难忘场景：倾颓破败的欧洲城镇，真实再现历史的奥马哈海滩登陆。

2002年提名游戏

《幽城幻剑录》《无冬之夜》《战地1942》《神话时代》《轩辕剑肆——黑龙舞兮云飞扬》

2003年

寂静岭2



2003年初，当《寂静岭2》登陆PC平台时，许多玩家都还仅仅将其当作一款普通的恐怖游戏来对待。但是随着认识的深入，以及铺天盖地的剧情解析和评论文章推波助澜，《寂静岭2》本身所具备的浓厚人文精神开始慢慢被玩家所熟知，也许许多玩家并没有胆量去尝试这样一款游戏，但是他却可能对游戏的剧情了如指掌，这不能不说是一个奇异的现象。

难忘场景：第一次看到三角头与模特怪之间的古怪性行为；看到玛丽留下的录像带；太多，太多……

刀剑封魔录

2003年的《刀剑封魔录》在画面与系统上都和《秦殇》有相似之处，据说本作不少制作人都是来自

《秦殇》的制作组。《刀剑封魔录》强调动作性，对玩家的操作要求更加高，打出99连击是玩家追求的目标。这样一款具有高度可玩性的游戏在当时让大量玩家痴迷其中。继《秦殇》之后，“刀剑”也被玩家视为国产单机游戏的希望，但事过境迁，这两款游戏却一起转战到网游领域去继续对抗了。



难忘场景：用超高连击与蚩尤最终决战。

汤姆·克兰西的细胞分裂



《细胞分裂》是追求真实潜入的代表。“潜入”作为动作游戏一个门类，在《细胞分裂》诞生前已经有《终极刺客——代号47》名噪一时，但和后者别扭的操作比起来，Sam Fisher不但控制起来非常灵巧，且攀爬纵跃无所不能。

难忘场景：当你在前面放倒的敌人过多暴露在灯光下时，游戏会突然跳出任务失败的提示。

2003年提名游戏

《闪电战》《魔兽争霸III——冰封王座》《家园2》《使命召唤》《侠盗猎车手——罪恶都市》

2004年

波斯王子——时之砂

《波斯王子3D》失败了之后，这个老牌动作游戏似乎已经完全一蹶不振了，正因为如此《波斯王子——时之砂》的复兴才具有时代意义。在《古墓丽影》之后，《波斯王子——时之砂》使动作游戏玩家有了新的目标，而它成功的要素，无非就是宏大的场景制作和流畅的操作感。



难忘场景：最后一关黎明之塔，无数高难度动作的拼接，云中漫步的感觉令人印象深刻。

罗马——全面战争



2004年最出色的即时战略游戏毫无疑问是《罗马——全面战争》，这款逼真展现千万人大战的游戏上市仅仅数周，互联网上已出现了数千个游戏同人站点，更有无数的玩家自发结成各种战队军团，准备在联网模式下展开厮杀。值得一提的是，国内某民间制作小组独立制作的MOD包还受到了游戏发行公司Activision和海外媒体的关注。

难忘场景：千军万马兵临城下，让人想起了电影《特洛伊》中的镜头。

PES3（实况足球7）

KONAMI“突然开窍”，将实况系列移植到了PC平台，终于结束了EA整整10年的独霸局面。如同预料之中，PES3旋风般席卷了球迷玩家的硬盘，浩方对战平台的紧跟更让PC玩家拥有了得天独厚的一片网络对战天地。看着一片大好形势，KONAMI决定将今后的每款实况新作准时往PC平台移植，对于实况玩家们来说，好戏还在后头。



难忘场景：选用自己钟爱的球队取得胜利的瞬间。

2004年提名游戏

《代号13》《轩辕剑外传——苍之涛》《孤岛惊魂》《毁灭战士III》《模拟人生II》

2005年

半条命2



借助强大的图像引擎，《半条命2》构筑了一个细节真实可信的世界。游戏的新意也体现在重力枪等细节上，因此你不能说它一定是划时代的游戏，但它仍旧为未来几年射击游戏的发展树立了楷模。这款本应叫作《半衰期2》的游戏还有特别扑朔迷离的故事，故事的结局我们至今也无法参透……

难忘场景：G-Men不时闪现的那张老脸，有人说他就是未来的戈登·弗里曼。

2005年提名游戏

《战火兄弟连》《真·三国无双3》

初中时结识大软，高中时熟悉大软，大学中爱上大软。人生中不可缺少大软，辉煌200期！（河北 小飑）

2005 Summer Fashion

CUTIE CRAFT 系列





白虎
月祭













GamEdge.net









历史与现实 网络游戏备忘录

■策划 本刊编辑部 ■执笔 大漠小虾

[A] A3 [B] 百人在线 鲍岳桥 [C] ChinaJoy 传奇 闯天关
[D] 代练 盗号 地推 东方故事 [F] Farmer [G] 怪
公测 [H] 黑客事件 红月案 回档山 婚变 [J]
健康游戏忠告 极品 结婚 九城 [L] 拉火车 老大
老年玩家 绿色网游 [M] 美女代言 魔力宝贝 MUD
[N] Nasdaq 年兽事件 [P] PLATO PK 泡菜 POLO
疲劳系统 [Q] 渠道 [R] 人妖 人才 [S] 水土不服
私服 死亡 石器时代 首富 盛大密宝 上了吗？[T] 天价
屠龙 [U] UO [W] 外挂 万王之王 网游宝贝 [X] 洗点
[Y] 妖气山 100万 [Z] 坐地板 终身免费

网络游戏的兴起或许是21世纪头5年最不可思议的事。在《石器时代》这个标志性的网络游戏进入中国之前，文字MUD，这个网络游戏的前身还在一个很小众的圈子里流行。然而，被盗版折腾得焦头烂额的游戏厂商们不遗余力地推广网络游戏完全出于历史的必然。只是网络游戏玩家群体会在几年之中迅速成长，不仅挽救了中国游戏业，而且使它变成了资本逐利风云变幻的舞台，这恐怕是许多人未曾料想的。

在这里，我们试图用几十个并不全面的关键字编织起网络游戏从雏形到兴盛的历程，以及网络游戏在当今社会留下的深刻轨迹。

[记忆]

网络游戏的萌发，就像电子游戏的启蒙一样古老，且充满魅力。

PLATO 1969年，里克·布罗米（Rick Blomme）为远程教学系统PLATO编写了世界上第一款连线游戏《太空大战》（Spacewar）。游戏以8年前诞生于麻省理工学院的电脑游戏《太空大战》为蓝本，不同之处在于，它支持两人远程连线。PLATO的在线游戏是早期网络游戏的温床，进入20世纪70年代，以热门电视剧《星际迷航》为背景的改编游戏和以龙与地下城为背景的游戏《圣者》（Avatar）都在PLATO上名噪一时。

MUD 1978年，英国埃塞克斯大学（Essex University）的理查德·巴特勒（Richard Bartle）和罗伊·特鲁布肖（Roy Trubshaw）编写了世界上第一款MUD（Multiple User Dungeon，多人地下城）游戏——MUD1。这是个纯文字的多人世界，拥有20个相互连接的房间和10条指令，用户登录后可以通过数据库进行人机交互，或通过聊天系统与其他玩家交流。MUD1是第一款真正意义上的多人网络游戏。


理查德·巴特勒（右）和罗伊·特鲁布肖在埃塞克斯大学

东方故事 1992年推出的《东方故事》具有里程碑意义。作为中文MUD的元老，它引领了整个中文MUD的发展，让国人不必再面对英文MUD望而生畏。MUD的界面对如今的玩家而言并不友好，但不可否认，是早期接触过MUD的程序员和系统设计师造就了今天的网游产业，带来了今后图形网络游戏发展的动力和方向。

UO 1999年7月，20世纪90年代最重要的网络游戏《网络创世纪》（Ultima Online）通过第三方软件商开发的"Sphere"模拟服务器进入中国。作为世界上第一款图形化的网络游戏，虽然国内的玩家无法领略官方服务器的魅力，但是UO的大名仍然让向往已久的人们心驰神往。尽管服务器稳定性欠佳，但自由丰富的玩法、庞大的世界构架仍旧让许多人废寝忘食。



不死的UO仍旧坚持每年推出一部资料片

万王之王 《万王之王》的原型来自于我国台湾省著名的同名文字MUD。2000年，"万王"经过图形化之后正式推向市场并开始商业化运营，而当时内地网游市场完全处于真空状态。然而，"万王"的西方背景使它在大陆的成绩并不如预期的好，在经历一段时间的辉煌后，最终运营商华彩制作了一个"万王"大陆版——《乾隆王朝》，免费发放近百万张光盘。但这并没有挽回华彩在业绩上的颓势。

石器时代 《石器时代》是第一款真正让大众玩家接受的图形网络游戏。2001年3月1日正式在中国大陆收费运营的《石器时代》，在线人数很快突破6万大关，远远超过了当时的竞争对手《网络三国》。随后游戏开放了宠物、骑宠等功能，"石器"成了当时网络游戏的代名词。

魔力宝贝 日本网游在中国虽不多见，但引进却多为精品。2002年1月开始在中国大陆运营的《魔力宝贝》迅速成为Q版网游的领军之作。时至今日，"魔力"之稳定在诸多网游中甚为少见，"魔力"坚决封外挂保证了虚拟世界中的一片净土，也正因为优秀的品质和严格的监管，让游戏世界有着稳定的经济运转和职业平衡，《魔力宝贝》也因此拥有一批极为忠诚的玩家群落。

传奇 "传奇"既是那个"不入流"的网络游戏《传奇》，也代表着《传奇》所创造的业界奇迹。《传奇》是真正意思上第一个红遍大江南北的韩国网游。2001年9月，《传奇》开始公测，一年后同时在线人数突破60万大关。曾经有8个正式版本的《传奇》号称拥有200万以上的在线玩家，其中还不包括各色私服。它的辉煌后世如何去演绎似乎都不为过，但当陈天桥决定签下《传奇》时，也许连他自己也未曾想过，他将创造网络游戏不可逾越的历史，开辟中国游戏业的新时代。



《传奇》客户端上就有预见性地写着：谁说命运不由己

九城 "九城"和朱骏是2005年人们使用频率最高的词汇之一。通过网络虚拟社区起家的第九城市，在代理韩国网游《奇迹》时为获得代理权不惜出让部分股份。虽然《奇迹》的火爆为九城带来了巨大利润，但竞争对手们普遍认为它缺乏强力后续产品的支持，不足为虑。然而让所有人大跌眼镜的是，此后一款网游大作的到来却改变了九城的命运。

[人物]

无数人成就了一款网络游戏，网络游戏也成就了许多我们本不熟识的人。

鲍岳桥 鲍岳桥是个"闯入者"。这位编写PTDOS并主持开发了UCDOS系列产品的人，在事业的巅峰时刻出人意料地转型，涉足在线棋牌游戏领域。1998年，他

和简晶、王建华一起创立了业界知名的联众游戏网，3年后，联众已经拥有1800万注册用户，收费用户达到17万。鲍岳桥在DOS的中文平台大战中并不是先行者，也不是技术领先者，但却成了最后的胜利者；联众世界的起点也很低，但最后做成了世界最大的网络休闲游戏网站。联众为鲍岳桥带来财富的同时，也让休闲游戏平台至今方兴未艾。

首富 挤进2004年中国财富排行榜前10名的，有两个主要通过网络游戏而"致富"的IT才俊——陈天桥和丁磊。陈天桥，32岁，生于浙江新昌，毕业于复旦大学经济系，现任盛大董事长兼CEO；丁磊，34岁，生于浙江宁波，毕业于成都电子科技大学，现任网易首席架构师。在IT浪潮所带来的商机中，两人对机会的把握是其他人所不能比拟的。随着大洋彼岸股市的涨落，媒体已经习惯于热炒两个人成为中国首富的传奇故事。

[游戏]

游戏即为单机游戏的概念被改写了，随之而生的是一些新兴名词，或是旧有词汇的全新阐释……

健康游戏忠告 玩家每次进入游戏都会在醒目位置读到的48字偈语，核心为"适度游戏益脑，沉迷游戏伤身"。如今，许多网络游戏会在用餐时间或午夜弹出系统消息，提示玩家合理安排时间。可说得轻巧，"我下副本下到一半，让我怎么吃饭？"玩家八成会理直气壮地反驳。

绿色网游 类似《传奇》的游戏有太多游戏内外的"杀戮"，于是人们发明了"绿色网游"这个有中国特色的名词和它们划清界线。绿色网游真的绿色吗？或许没人关心，反正那都是运营商自己说的。比绿色网游更具保守意味的名词是"互动卡通"，如新浪的《野菜部落》就用这个称谓。


《洛奇》的口号是：第五代绿色网游

公测 公测是一款网络游戏承前启后的重要战略阶段，它标志着内测或封测的结束，诱人的收费运营即将来临。但也有不少游戏在公测阶段停滞不前甚至悄然消失，一款公测上半年甚至更久的网游并不少见。游戏前期开发的不完备和厂商运营经验的缺乏都是这种公测拉锯战的原因。前不久刚刚停止运营的《神话》也是进入公测之后才发现问题严重。公测，有时看起来胜利在望，最后却遥不可及。

怪 怪是个奇妙的东西，死了又生，生了又死。每天在世界上无数的游戏服务器中，数以百万计的玩家在不同地点杀着数以亿计的怪物。杀怪是为了练级，这是很多网游的主旋律。无论是MMORPG还是休闲网游，特别是以《传奇》为代表的纯练级游戏，几乎每名玩家都头顶着一个名为"等级"的沉重枷锁，这代表着在游戏世界中的地位以及可能享受到的额外福利，也是玩家们之间最直接的攀比。只要"等级"不消失，玩家们的练级也永不休止。这个在其他人看似枯燥的工作，大多数网游玩家却乐此不疲。


打怪，华丽地打怪

极品 一个和网游与生俱来的名词。"极品"是游戏中极其稀有、难以得到的珍品。有人动辄数万元收购极品，有人开着奔驰宝马收购极品，这都是网络游戏时代的奇观。《传奇》中每服仅有一把的屠龙刀是让无数玩家疯狂的极品中的极品；《魔兽世界》中的史诗级套装也是玩家们狂刷副本期望得到的极品。也许有人问，追求"极品"是没有止境的，为此而努力是否值得？可是不追求"极品"，每天在网游中苦度年华的青年们还能做什么呢。

Farmer Farmer，或者Gold Farmer，是《魔兽世界》美服玩家对中国打钱者的"昵称"。在WoW里，打钱并不可怕，可怕的是不做任务、霸山霸矿一辈子打钱。美服上的人屡屡给中国玩家授予"荣誉称号"，其实未必真的对打钱就很反感，可是中国玩家偏偏喜欢高调出击，用拼音在公共频道里聊天，卖东西的时候在交易频道里刷屏……Farmer和Ninja Looter是玩家们嘴边的热点话题，它最终归结到了两个字：素质。

结婚 虚拟世界中异性角色之间结婚成了一种常见而颇受欢迎的功能。玩家们对其趋之若鹜，其一是为追求现实中无法体验的刺激，其二是看中结婚后夫妻二人会得到的额外好处，如RO中结婚会获得将爱人召唤到身边的技能、《华夏Online》的夫妻二人组队练级会有附加经验、《猛将Online》中的夫妻可能生下文武全才的怪胎，等等。总之，结婚系统和师徒系统一样，越发成为具有中国特色网络游戏中的神来之笔、精华所在。

火车 "拉火车"是近来新兴的网络游戏用语之一。这是说在游戏中，一名玩家出去引一群怪到同伴周围，群攻而杀之的行为。但慢慢的，拉火车总是和"小白"联系在一起，能一下拉出一溜大火车的小白，想来也是不同凡响的小白了。

老大 老大通常是公会"小弟"对会长的"尊称"，很多时候

也被引申到公会中的各级领导和英雄人物。作为一个看似松散的玩家联盟，有的公会可以在一夜之间享誉整服，有的则只是昙花一现，根本原因很大程度上都是由“老大”的能力来决定的。老大代表的是一种强烈的凝聚力和向心力，是网络游戏中人际交流的核心——只要你真的不厌恶“老大”这个有点匪气的用词。

PK PK，Player Kill 的缩写，专指玩家之间的杀戮行为，这种行为在经过双方认可后被称为PvP。PK是如今大部分网络游戏中不可或缺的卖点，它让玩家们能在游戏中更有奋斗的动力，但其造成的负面影响也不可忽视。玩家在线上被PK，下线后实施报复的事件近年来并不鲜见。

人妖 人妖，游戏中扮演异性角色的玩家。网游初流行时，人妖是被玩家鄙视的现象。但如今，“人妖”现象早已司空见惯，甚至还发展出一种如何扮演异性角色的“人妖”文化。玩家们喜扮“人妖”，除了希望用女性角色牟取利益外，部分游戏的结婚系统也是诱因之一。现在，已经有游戏要将“人妖”特色发扬光大，金山的《幻想春秋Online》就推出“变声语聊”系统，是男是女都不用害怕聊天的时候露馅了。



千娇百媚的角色背后，有多少人妖可以重来

洗点 和转职一样，洗点为玩家在网游中培养出更富个性的角色提供了机会，可以让玩家对属性点进行再次组合。如今大多数网游都提供条件苛刻的洗点功能，而玩家研究点数分配的文章也在网络上极受欢迎。与早期《传奇》等一根筋练级的游戏相比，洗点好歹给被鄙视的网游玩家一点安慰——这就是游戏性之所在。

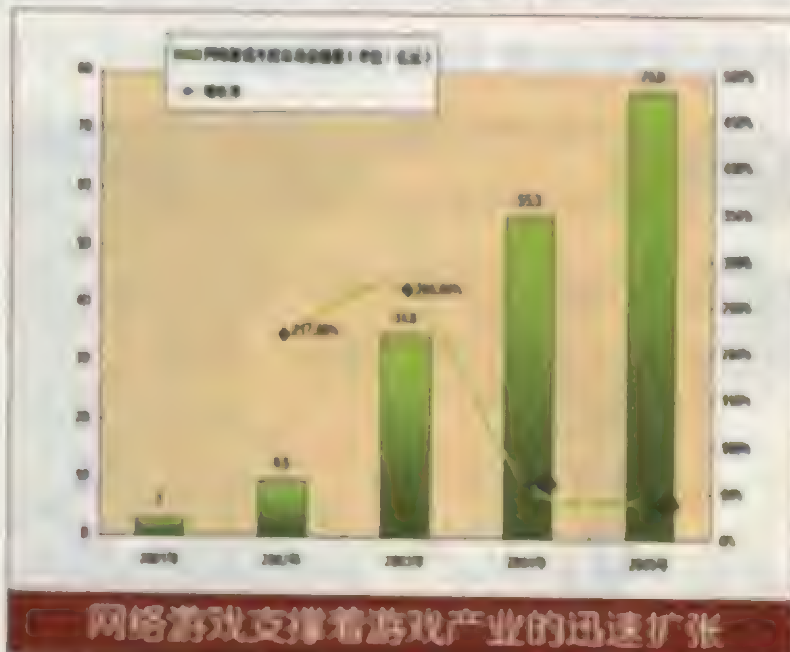
坐地板 坐地板这一概念最早出现于《无尽的任务》，指那些打怪时需要大量耗魔的职业，在没有足够金钱购买药品的情况下，只好坐在地上休息来回复魔法值。随后这一有利于计费扣点的设计在众多网络游戏推广。坐地板是玩家叫好、运营商又得利的高明设计的典范。

泡菜 韩国人喜食泡菜，是因其色泽鲜艳、爽口开胃、众人皆宜。但是国人看待泡菜，总觉得味道大同小异，久吃之后味如嚼腊。而韩国游戏“短平快”的特点也正与此暗合，砍怪、升级、打宝成了游戏的全部，玩家泡在游戏上的时间越长等级就越高。众所周知的《传奇》便是“泡菜”中的典型。

[江湖]

常说有人就有江湖，千百万虚拟人在演绎什么样的江湖呢？

产业 《〈大众软件〉2004年度游戏产业报告》指出，2004年，中国游戏产业单机产品出品数量减少70%，市场份额同比下降65.7%；这一年运营中的网络游戏则有164款，在线人数总和为281万人；2005年，游戏市场总规模预计将达到76.8亿元人民币。网络游戏业是迅速膨胀的、诱人的蛋糕。


网络游戏支撑着游戏产业的迅速扩张

人才 网络游戏业的兴起使国内游戏开发者从几年前的举步维艰变得广受欢迎，游戏产业存在几十万人才缺口的新闻屡见报端，但与此同时优秀游戏开发人员依旧匮乏，游戏开发团队之间的挖角已经不新鲜。而与此对应的是各色游戏学院纷纷出炉，几个月的培训课程是否能培养出人才，这引起了争论，有的学生说，老师还没我懂得多……

ChinaJoy 全称“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”，这每年一度的展会，和“中国国际网络文化博览会”（简称“网博会”）一样，是每个网络游戏厂商展示自己的舞台。每个炎热的夏季，它都将在上海偏僻的展览馆里用高功率的音响设备为厂商和玩家营造出网游产业欣欣向荣的图景。

Nasdaq 一夜之间，中国顶级的网络游戏公司都瞄准了Nasdaq。2005年，盛大和九城以“迅雷不及掩耳盗铃”之势先后在Nasdaq挂牌上市。然而两家公司的理念却有所不同。盛大的概念是“互动娱乐”，整合资源，进军新领域，打造“网络迪斯尼”，避免“盛世危机”；而九城的Nasdaq之路普遍被认为是为了运营《魔兽世界》而不得不进行的“豪赌”。

妖气山 17173的谐音，目前全国最大的网络游戏资讯站。早期通过提供外挂起家，后来看准玩家对游戏资讯的巨大需求后迅速转型，一跃成为网络游戏资讯门户。在被搜狐收购后，开始向新闻中心、游戏专区、玩家俱乐部等多元化平台发展。17173从建立到壮大，不乏对机遇的迅捷把握，而一个重


17173是当今网游新闻的第一集散地

要的原因也在于它有一个方便记忆的名称，使大家过目不忘。

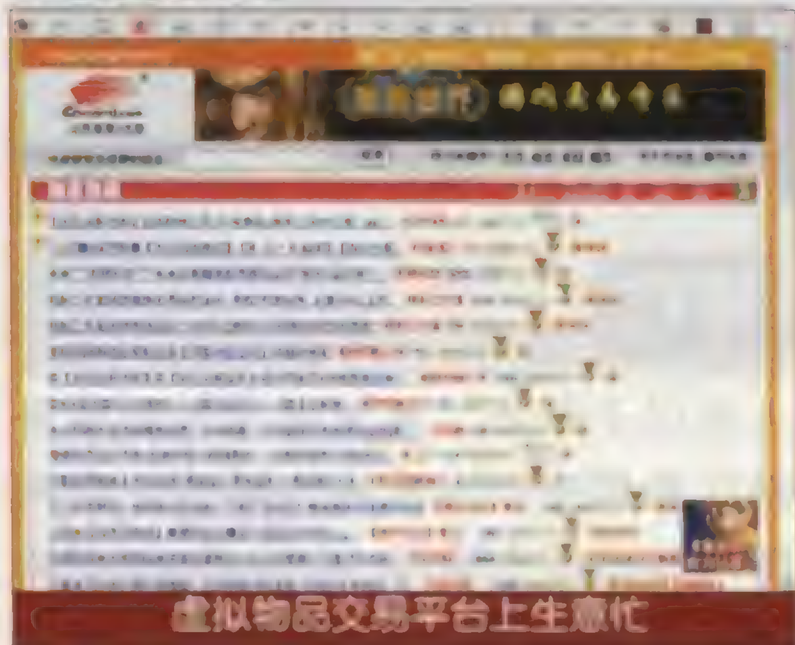
100万 网易，中国三大门户网站之一。由其自主研发的网络游戏《大话西游》和《梦幻西游》，以其健康的风格、可爱的人物造型、简单的操作而深受玩家拥护。2005年4月11日，网易游戏同时在线人数成功突破百万。和盛大、九城屡屡成为众矢之的不同，网易在迈向100万的路上出奇地稳健。


网易庆祝在线人数过百万酒会上，星光闪耀

渠道 渠道是由一些独立而又互相依赖的组织组成的增值链，产品和服务经过渠道的增值变得更具吸引力、可用性。这个营销学名词随着网游市场的扩张而路人皆知，"渠道为王"似已成为业界共识。渠道商和开发商、运营商共同组成了网游产业链。骏网、连邦、晶合等渠道商皆因产业的发展而迅速扩张。

地推 地推伴随网游的兴盛而来到玩家身边。网吧周遭铺天盖地的海报或大学校园里的免费体验活动都是目前网游推广最普遍采用的模式。地推是运营商在当地对网游进行的深入推广，这意味着运营商必须与当地代理搞好关系，并在推广层面与供应商和分销商就该地区销售业绩进行风险利益共享。地推的重头是网吧推广、线上线下的活动或各种免费奖励措施。勤勉、灵活是地推者的本钱，与他们相伴的，是骑坏多少自行车、从底层做到地区经理这样小人物成名的故事。

代练 代练者有另外一个名字，叫"职业玩家"。网游在线人数的增多，使得原本消遣娱乐的网游成了玩家攀比、竞争的平台，于是代练者应运而生，他们通过为游戏中人物提供劳动力，出售虚拟物品、帐号或点卡获得报酬。随着各色代练组织和虚拟物品交易网站的出现，代练俨然成了一种新兴产业。当然，网游中的经济因素和现实中别无二致，这个一般玩家眼中赚钱娱乐两不误的工作其实枯燥而艰辛，压价、盗号的小型代练组织和外挂的汹涌蚕食，都是这项"产业"生存下去的敌人。


虚拟物品交易平台上生意忙

盗号 一些别有用心的玩家利用欺骗、偷看及破解等方法取得他人的游戏帐号信息，并利用其将帐号内的虚拟财产据为己有。对网游玩家而言，一旦被盗号就意味着不知多少日夜的努力付之流水。在网络游戏的发展史上，盗号和木马二者犹如玩家和厂商的附骨之疽，许多轰动业界的虚拟财产案件皆由盗号而起。

私服 2003年发布的《关于开展对"私服""外挂"专项治理的通知》中，首次认定了"私服""外挂"为违法行为，应依法予以严厉打击。我们最初认识私服是从2002年《传奇》服务器端泄露开始的，从此私服开始兴起，直至后来的《奇迹》《天堂 II》等，游戏服务器端的泄漏和模拟器的出现让私服发展达到一个高峰，私服已成为困扰网游厂商的痼疾之一。


私服的泛滥催生了所谓的"中国私服门户"

外挂 外挂将外部程序挂接到游戏程序当中，通过截取并修改游戏发送到游戏服务器的数据而实现功能增强。外挂凶猛是从2001年玩家群空前膨胀开始的，在《石器时代》中更是得到了充分的发展。外挂最初为玩家提供了便利，但由于外挂制作者为了利益不断增强功能，对游戏性进行削弱和破坏，毁掉了不少游戏的人气和前途。如今，在厂商认识到外挂的危害严厉打击的同时，外挂更是顶风而上，《奇迹》《天堂 II》的外挂功能强得无以复加。而且伴随许多游戏的收费，某些已经让玩家无法放弃的外挂也开始谋求"商业化运营"。有的外挂还有"反盗版"的杀手锏，最近，《传奇》的一种外挂一旦发现用户使用的是"盗版外挂"就会发作，进而删除用户的硬盘数据。

黑客事件 2002年1月，初涉江湖的《传奇》发生账号被黑客窃取事件，在当时，无论怎么说这似乎都算是负面新闻。结果盛大网络悬赏30万捉拿元凶，"坏事"变好事，黑客、网络、30万悬赏无疑为盛大做了最好的广告。也正因为这种"宣传"的成功，让领先的盛大滚雪球般的急剧扩大，造就了日后的成功。

年兽事件 2002年2月9日，连邦软件在全国五大城市首发价值168元的《石器时代2.5精灵王传说》"延年益兽包"，北京从8日夜就有玩家排队等待购买。但



据说曾被炒至千元上下的"延年益兽包"

限量1000套发售的"年兽包"到货仅有一半，引起现场玩家的不满，玩家随即冲进发售处，将存货一抢而空，并和发售人员发生肢体冲突。金钱加拳脚，玩家对"虚拟宠物"货币化的热情已经溢于言表。

红月案 网络游戏中，玩家的虚拟财产不翼而飞该去找谁？"红月案"就是一个典型的例子。2004年，玩家李宏晨在游戏《红月》中发现其ID中的多项虚拟装备不翼而飞，并以该财产属于自己为由要求运营商北极冰公司赔偿，法院最终判决北极冰恢复原告在《红月》中丢失的虚拟装备，并返还原告购买105张爆吉卡的钱款420元，赔偿交通费等各种费用1140元。本案作为国内首例虚拟财产失窃案，给未来以及同期受理的多起虚拟财产案件的处理起到了参考借鉴作用。

水土不服 "水土不服"是对前几年欧美网游大作惨遭滑铁卢的绝妙总结。2003年名噪一时的大作《魔剑》因天人互动的破产而停止运营。《魔剑》品质是玩家所公认的，但硬件要求过高却成了它的硬伤，而且游戏"水土不服"，这让早已习惯了韩国"泡菜"的中国玩家难以适应来自西方的大餐。《魔剑》的失败带给了业界众多思考，也暴露了欧美网游在推广时可能遇到的诸多问题。水土不服之后，在中国，欧美大作便少人问津，韩国"泡菜"汹涌而来。但不容忽视的是，直到最后《魔剑》也并不是没有人玩，是运营商不堪高额运营成本而垮掉了。

婚变 网游的开发者和运营商可以说是一对恩爱夫妻，为了双方共同的利益形成类似婚姻般的牢固关系。但这种看似紧密的关系也有可能出现危机，并最终破裂。业界常见的韩国游戏国内代理模式中，因为开发方程序泄露出现私服，后续版本支持不力，甚至是因为游戏本身Bug众多影响运营的事件不胜枚举。盛大和Actoz的纠纷、《火线任务》的停止运营、《神话》的幻灭都是婚变活生生的例子。有时婚变之后不仅是终止合作，双方甚至还会对簿公堂，由"郎情妾意"转而反目成仇。



《火线任务》是婚变导致"死亡"的典范

死亡 并不是每个网络游戏都能赚钱，不少网游因为在线人数过于低下，甚至无法支付服务器托管费用而宣布停止运营。从网游开始盛行到现在，这样"死亡"的游戏不下50款，其中有一些，玩家甚至还不知道它们的名字就已经消失在历史长河中。《精灵》《天使》《孔雀王》这一长串名字里，大部分都是因为游戏品质过差，或代理商、开发商出现问题而导致的"非正常死亡"。

[物事]

在网络游戏世界里，你总会因为一些新奇的物和事对自己的想象力产生怀疑……

A3 A3是《传奇》的开发商Actoz开发的3D MMORPG，但人们了解A3不是从这款游戏本身开始的。2003年A3登陆中国，常被提及的是"禁""成人"之类的字眼，各种暧昧的商业包装和市场推广时不时让玩家产生幻想，使这个有些许"色彩"的游戏迅速在玩家中产生了轰动效应。在宣传获得极大成功的同时，A3又不得不顾忌市场和舆论，重新向"绿色游戏"的理念上过渡。国内网游中以"成人"为宣传噱头的风潮可说是从A3开始，但A3其后运营中的峰回路转或许又为这种策略写下了最好的注脚。


A3吸引人的地方总在游戏之外

百人在线 网络游戏在中国蓬勃发展的几年间，某些网游因为先天不足和糟糕的运营手段成了整个产业发展史上的"铺路石"。时至今日，很多接近死亡的网游都通过服务器合并、宣布终身免费等方法来证明自己尚在人世。这些只有区区数百人在线的游戏，除了会出现在世界频道中喊出"有没有人在"的笑话外，还通常会遗留下债务、纠纷和一些具有"运营经验"的从业人员。

美女代言 网络游戏使用美女代言犹如"美女与香车"的关系一样，韩国《洛奇》的代言人朴贞儿、《天方夜谭Online》的代言人孙婷以及为《完美世界》代言的刘亦菲等等，在铺天盖地的宣传下，不知玩家是为了游戏而去看美女还是为了美女而去玩游戏。反正在网游的推广阶段，先来个美女攻势吸引到玩家的眼球再说。


ChinaJoy上一夜成名的孙婷，让厂商见识了美女代言的威力

网游宝贝 用明星作游戏代言人固然效果好，但

这样的杂志一定会在我一生中留下不可磨灭的印记。（湖南 朱华鹏）

就是成本太高。于是运营公司便以长相漂亮的MM作为吸引玩家眼球的高招。某些网站上，她们被貌似中性地放在"玩家照片"栏目里，但点击率奇高。于是渐渐地，征集"网游宝贝"的活动成了几乎每个网游宣传的必要步骤。

上了吗?

上了吗？你可能忍不住往歪处想，这样一来厂商的目的就达到了。网络游戏这几年，屡屡出现这类模棱两可、带有些许暗示的广告词。相比A3、《天之游侠》网吧海报上的视觉暗示，这类用语似乎更容易让人浮想联翩。看上去，它们比《刀剑Online》"全民奋起，痛击倭猴"那种广告语，可高明多了。

闯天关

2005年"五一"长假期间，盛大网络在其《热血传奇》游戏中推出"闯天关"活动，玩家通过充值可以获得赢取珍贵虚拟道具的机会。该活动玩家参与踊跃，甚至有玩家为此充值数十张年卡，在长假7天时间内使得盛大的收益高达2亿之巨。此举引起了业内强烈反响，甚至引起中央电视台的关注。这到底是盛大公司的"营销策略"，还是一种变相赌博？恐怕时至今日也很难给出准确的答案。

回档山

回音山本是《魔兽世界》中暴风城旁一座山，WoW开始在中国大陆运营后，一组服务器借其命名，但由于该服时常回档，遂被玩家戏称为"回档山"。回档是玩家最痛恨的不可抗因素，频繁的回档对玩家的打击更是不言而喻，然而回档不是WoW的专利，几乎每个初始运营的网游都经历过服务器不稳定的阶段。有趣的是，回档似乎也有些积极意义。如RO某服由于发生大面积盗号事件，甚至发生过玩家集体要求智冠回档以挽回自己损失的事件。

老年玩家

在网络游戏这个年轻人的领地里，偶尔能见到凤毛麟角的老年玩家。这其中最出名的《剑侠情缘网络版》的玩家翁毅，这位54岁的江苏省总医院外科医生不是玩玩就算，他还是《剑网》里论等级装备无可争议的第一人。在盛大、网易的活动中其实也不乏老年玩家的身影，老年人为什么玩网游？这可能已经是年轻人无法理解的了。



今年已经70岁的《传奇世界》玩家饶伯弘

POLO

"玩游戏送POLO"，初看到这一口号的确给人极大的冲击。从前两年的《天骄》《传奇》到最近的《英雄王座》《梦幻之星在线》，它们都以不同的游戏规则、同样的送汽车活动吸引玩家眼球。由于玩家对送点卡、装备、手机、MP3等行为早已司空见惯，因而送汽车就足够轰动而且耳目一新。虽然汽车很贵，而且玩家得奖的几率比起买彩票也相差无几，但对厂商而言，和游戏每月数以百万计的推广费而言，一辆价值不过10万的汽车似乎也算不了什么。

盛大密宝

当游戏本身无力保障玩家帐号的安全时，运营商就开始向玩家兜售有力的密码保护工具，盛大密宝是它们中的杰出代表。而令局外人惊讶的不是厂商的兜售行为，而是玩家们对密码保护工具的热烈欢迎。盛大密宝从一个侧面告诉我们，永远不要低估玩家对一款网游的狂热感情。

天价

从连邦4000万签约《剑侠情缘网络版》到骏网6000万获得金山游戏一卡通，再到连邦8000万签下《天骄Ⅱ》，渠道商之间的竞争也水涨船高。不论这些轰动一时的运作中是否有水份，它们却都有一个共同的目标：制造天价。

屠龙

这场并不光彩的屠龙事件可算是载入游戏史册的一件大事。2003年2月22日，在《无尽的任务》(EQ)的战神服务器中，一个名为"网络十字军"的工会组队Raid一条冰龙。就在这场光荣的屠龙战役中却加入了一名GM，他不但帮助玩家复活且参与了屠龙，让这条可怜的冰龙被GM定住之后在将近一小时的时间里无法还手直至被杀。比起那些公然倒卖游戏装备的GM，这名GM的所作所为只是小意思，可这一事件曝光之后，不仅舆论哗然，而且影响到了EQ在中国的走势。

疲劳系统

这个名词源自唐骏最近在中南大学的一次激情演讲。他表示，盛大将开发一种新系统，以按照上线一定时长相应减少经验值等举措约束那些过分沉迷游戏的玩家。无独有偶，在唐骏发表演讲后不久，就传出国家新闻出版总署将强制在网络游戏中推行"疲劳系统"的消息，成为政府主管部门"改规则、限网瘾"风暴中的第一举措，也令无数游戏开发商和运营商侧目。然而上有政策、下有对策，已经有玩家表示，自己可以练两个号交替上线，同样其乐无穷。

终身免费

近一年多来，越来越多的网游刚投入运营即宣告"终身免费"。终身免费的运营模式源自韩国，游戏免费进行营运，而以销售游戏周边和虚拟物品获得盈利。"终身免费"的概念曾让许多玩家和厂商心存怀疑，但事实上"终身免费"大旗一打出，不但圈住了玩家，而且在市场中做出了一块新的蛋糕。远到游戏橘子的《混乱冒险》，再到盛大的《泡泡堂》《冒险岛Online》，以及近来久游网的《劲乐团》等都是成功运用这一手法的实例。

（感谢MyST乾坤数码对本文的大力支持）

再回首

大陆网络游戏开发团队系列报道回访

■策划 本刊编辑部 ■执笔 大漠小虾

"为什么说游戏业是个浮躁的产业？这就是证明。"

说这句话的时候，我的同事从座位上站起来，手里拿着一大把名片在我眼前晃着。我看到了天人互动、新天地，一直到金天玉立、金山华络这些曾经响当当的名字。随即，同事将这些名片一一销毁，因为那上面的人名、电话和地址早就失效或者失去意义了。"每过一年半载我都要这样处理掉一批名片，因为许多人在一年里已经不知道换了多少家公司。"他说。

看着这些名片的残骸，我的脑海中忽然浮现出去年夏天的一幕。那一次我们冒着7月底的炎炎烈日赶往中央社会主义学院，探访埋伏在那里的创意鹰翔，鹰翔的平静和简朴令我动容。此后，我们接触过高级写字楼里雄心勃勃的游戏开发团队，也探访过隐藏在寻常民居里的三人开发小组。一年过去了，他们现在是什么状态？在这个浮躁的产业里，他们取得了什么样的成绩，有什么新的进展？这成为我们对《大众软件》"大陆网络游戏开发团队系列"报道进行回访的初衷。10周年和200期赋予我们一种使命感，在力所能及的范围内，我们希望记录下这些游戏人新的一页。



创意鹰翔依旧如此朴素

成熟季节，渴望收获

这次回访的第一站是位于海淀区上地东路盈创动力大厦的北京完美时空网络技术有限公司。当记者来到四楼的市场和客服部门时看到的是紧张的工作场景，许多员工正在对游戏的新版本进行测试。在此前几天，公司自主研发和运营的网络游戏《完美世界》已经展开封闭测试。据公司市场推广经理王雨云介绍，这款由刘亦菲做代言的游戏封测情况十分乐观，此次发出2000个封测号，最高同时在线人数达到500人，据说在淘宝网上一个封测号已经炒到了上百元，其中许多玩家都是刘亦菲的Fans，慕名而来。偶像效应的立竿见影，使水木年华演唱组合在ChinaJoy上的亮相已经提上了日程。



来完美时空最大的感受就是空瓶子特多，在美工那里每个人身边都这样堆积成山

在完美时空我们见到了游戏的主策划李青。虽然封测有许多工作要做，如解决图像效果和流畅运行的矛盾，但李青看上去神情十分轻松。他说，由于做游戏开发已经很久，而且之前的计划十分周密，游戏从开发到封测基本上都在掌握之中，没有什么意外情况发生。目前游戏研发团队已经扩充到200人，其中研发150人左右，相比半年前增加了约1/3的人员。李青说，在封测的关键时刻，整个开发团队几乎处于24小时工作状态，其中策划和美工的工作十分繁重。由于游戏目前仅开放3个种族和4个职业，因此在即将到来的公测中要把所有职业补齐，增加更多的游戏系统等，工作毫不轻松。

在《完美世界》崭露头角的同时，李青说，已经有一两个策划在"计划下一个项目"。

完美时空目前的状态，在我们之前采访过的国产游戏开发团队中具有典型意义。在我们半年或者一年多前前去探访时，他们的游戏大多还在策划和前期开发阶段，而此次回访时恰好是游戏基本开发完毕，开始封测和内测的进行时。北京腾武科技自主开发的网络游戏《功夫Online》就属于这种情形。

去年8月记者去腾武采访时，这家成立只有两个月的公司一切还都处于草创阶段。腾武科技常务副总经理王世颖当时仅告诉我们，他们正计划制作一款以中国武侠文化为背景的网游。10个月过去了，记者再次来到腾武时，开发间的墙上已经醒目地贴满《功夫Online》的Logo和原画、场景图。目前腾武的开发团



房燕良正在对游戏进行测试

队已经发展到40人，其中大部分都是应届毕业生。王世颖认为，应届生虽然缺乏经验，但是潜力巨大。由于6月份正值学生做毕设的紧张阶段，开发间里大约只有一半人马，但在公司的人都在紧张工作，因为《功夫Online》前几天刚刚展开内部封测。北京腾武技术总监房燕良此时正在进行服务器压力测试，其他人员则在进行游戏界面测试。《功夫Online》是一款略带卡通风格的3D网络游戏，北千里的人物原画很好地给游戏定下了基调，王世颖私下对北千里赞不绝口，认为相比国内同行他更为敬业且善于合作。王世颖说，《功夫Online》中没有职业的设定，玩家可以向几十个方向自由发展。

北京飞越梦幻是我们接触的开发团队中比较特别的。这不仅因为他们开发环境优越，且飞越梦幻的老板"M总"也十分健谈。距离上次


飞越梦幻上半年比较轰动的一件事是开发团队集体代言游戏

采访将近一年时间，飞越梦幻给人的印象是没有太大动静，除了飞越梦幻团队集体为游戏《边缘》代言之外，很少看到他们的新闻，但其实这一年整个开发团队还是发生了很大变化。半年前来到这里的北京数位工场市场部总监李嗣洁告诉我们，目前围绕游戏主要有开发和运营两部分。开发团队飞越梦幻大约有40人，考虑到研发需要独立、受外界干扰小的工作环境，已经整体迁移到回龙观进行封闭研发；而进驻原来长远天地大厦的则是游戏的运营公司数位工场，后者也主要是由飞越梦幻的老板盛洪出资在2005年1月底组建的，目前也有约40人的规模。由于主创人员没有变动，游戏的开发工作一直比较顺畅。

和以上开发团队的进展相比，2004年第24期报道过的北京追月软件好像并没有什么大动作。"我们的人员基本上只有小幅变动，在圈子里属于正常流动。"追月软件的负责人之一、公司副总邵雪濛告诉记者。不过，这半年多公司为了发展的需要已经从阜城门外大街迁址到西直门，而且公司的产品从《乱世演义Online》变成了《刀郎剑客》。"其实我们的产品应该叫《乱世演义Online——刀郎剑客》，但目前我们主推副标题，而且有可能聘请刀郎做游戏代言。"邵雪濛出人意料地表示。目前，追月和美国澳谰科技合作，成立安徽澳谰科技发展有限公司进行游戏运营，游戏预计在10月份开始内测。

在我们走访过的国产游戏开发团队中，还有许多团队已经拿出了较为成熟的产品。如，上海MindWave（嘉思华数字娱乐）自主开发、运营的卡通风格航海网游《海盗王 Online》4月29日开始封测，6月10日更新了《海之魔力篇》，正式进入"游戏性测试"阶段；上海米果的《真封神之天尊地魔》6月17日开始不删档内测，覆盖各大游戏媒体的广告攻势显示了《真封神》"夏季攻势"的决心。谈起这些即将或已经小范围同玩家见面的产品，每个研发团队的负责人都显得信心十足。面对"魔兽年"的严峻考验，他们并不觉得这会对自己的产品构成威胁。即使是《边缘》这样以西方历史文化为背景的游戏，飞越梦幻的老板盛洪也自信地表示"我们比老外更了解中国的玩家需要什么，也比老外更明白我们在做什么。"

胜利在望，精益求精

和上述跃跃欲试、期望产品尽早和玩家见面的团队相比，在回访的团队中还有相当一部分仍在相对寂寞的氛围中对产品进行雕琢。虽然成都梦工厂的武侠题材网游《侠义道》7月7日已经正式开始扣点收费，但它正是这种慢工出细活的代表。

"时间就像踩了香蕉皮，哧溜一下就过了两年。"面对记者的提问，成都梦工厂的总经理裘新用这句风趣的话作为开场白。2003年年初，裘


裘新言谈之间总显出他独有的平和和睿智

新辞去了在金山的职务，回归老家四川创办了梦工厂。从《侠义道》开始研发到现在，算起来足足有两年半了。裘新承认，游戏测试了一年，这恐怕是国内的一个纪录。但是精雕细琢的结果立竿见影。虽然在接受我们采访时，游戏还处于6月底开始的预充值阶段，但裘新极为自信地表示："从预充值情况来看，收费后保证赢利没有问题。"

北京动力时空的《至尊》延期推出则另有原因。据动力时空总经理姚震介绍，这款开发了接近两年的游戏本来已经有了很高的完成度，但今年2月动力时空和九城签下代理协议后，九城希望游戏能更完善。相比许多网游完成度只有1/3左右就开始小范围测试的做法，九城期望《至尊》"一和玩家见面就是一个非常成熟的产品"，因此动力时空上下正在对《至尊》进行重新加工，预计在今年第三季度正式开始公开测试。

金山亚丁工作室的总经理罗晓音在电话里接受了记者的采访。金山亚丁的主打游戏《幻想春秋Online》本来定在3月18日展开封闭测试，但此后游戏的公测日期一推再推，从6月推迟到了9月，这其中的关键还是为了保证游戏品质。在内部喊出了"春秋不成，天地不容"的口号后，金山需要一款各方面都素质过硬的游戏。


动力时空的《至尊》正在尽善尽美

虽然推迟发布可能产生一些不良影响，但金山认为《幻想春秋Online》的回炉锻造物有所值。"针对前一阶段的测试，目前改动最大的是策划部分。"罗晓音在电话中确认，《幻想春秋Online》有可能推迟半年，到2005年年底再与玩家见面。

与以上游戏开发团队不太相同，北京道隆科技给人的印象大多停留在手机游戏领域。去年我们前往道隆时看到了开发中的手机游戏《无限乾坤》，目前这款游戏已在进行一定范围内的测试。谈及为何游戏迟迟没有收费，公司常务副总沈庆错的回答颇令记者意外。他说，目前手机版的《无限乾坤》遭遇的不是开发上的难题，而是移动网络发展的瓶颈。由于大城市、人口密集地区手机网络十分繁忙，一般PC网游才有的卡机和断线现象比较突出。但沈庆错表示，目前移动网络正在逐步改善，而明年3G标准（第三代移动通信技术）的启动会是手机游戏发展的新契机。令他欣慰的是，一旦手机版本上线，可以与其数据共享的PC版开发也将加快节奏。目前公司规模已有30人，是半年前的一倍，而且公司还在持续招人。

就在我们回访这些开发团队的同时，上海金酷软件的负责人葛斌斌来到了编辑部。此行他是专门到北京寻求投资的。据他介绍，游戏很早已经开始封测，但由于资金上的问题后续的内测迟迟未能展开。他坚持在自己





相隔10个月后再次摄下三人组的照片（下图），三人身后的背景已经告诉我们这段时间他们的转变



尽管还在寻求投资，但《魔界Online》视聊网游的理念十分诱人

的笔记本电脑上用无线网卡演示其首创的视频聊天网游《魔界Online》。"这样好吹牛一点。"葛斌斌开玩笑说。由于葛斌斌之前从事过视频软件开发，因此这款游戏虽然支持视频聊天，却不会增加服务器端的负担。

另辟蹊径，特色发展

在我们走访过的开发团队中，有两家被习惯性地称作"三人组"。他们货真价实由三人组成，一策划、一程序、一美工，在普通居民小区找间屋子开张，梦想就这样开始了。去年秋天，记者远赴回龙观探访"燃点"时，他们就处于这种"白手起家"的状态。大半年后，当记者再次打通王斌的电话时，他说他们已经从回龙观搬到城内，成立了公司。

五道口地铁站附近的华清嘉园是个韩国人聚居区，小区内到处可见韩文标识的商店和指示牌。在华清嘉园深处僻静的一隅，我们找到了这家被称作"涂鸦软件"的公司。进门，王斌一句"我们去会议室吧"显示了他们已经和"三人组"时代的随意有所不同。王斌告诉我们，在上次访谈进行的前后，他们已经基本谈定了投资，年底前就搬到了五道口的现址。涂鸦软件目前约有20名员工，主要的工作是对我们曾经见识过的Origo引擎进行完善和推广。王斌说，目前他们的引擎主要提供给一个游戏公司做飞行模拟游戏，此外就是用于做VR（类似于网上博物馆采用的虚拟现实技术）。和上次采访时阐述的理念一样，王斌说，授权引擎的关键在于方便、优质的后期技术支持，他们的引擎报价在70－100万左右，提供引擎和相关后续服务是公司发展的方向。

做网络游戏的想法已经离涂鸦软件远去了。无独有偶，我们关注过的



从无到有，王斌离自己的梦想更近了一步

另一个"三人组"魔颜也已经另辟蹊径，虽然魔颜的负责人蒯骏委婉地谢绝了我们的采访，但我们从侧面了解到，他们的网游项目因为考虑到人力问题暂时搁置了下来，而重新启动需要投资商的青睐。目前魔颜投入开发的是一个单机格斗游戏，他们考虑和国外的几家游戏经营商联系代理，或考虑进行网上发售，在国外的一些专门的付费下载游戏站发布。同样，在中国游戏史上占有一席之地的八爪鱼工作室（北京数码仙境）一度投入开发《水晶社区》和《西游降魔记》两款网络游戏，但当我们再次联系到数码仙境总经理王欣时，了解到因为各种原因这两个项目都已经暂停，因为公司又接到了新的游戏机外包任务。

初战告捷，更进一步

开发团队的转型或是出于务实，或是出于理念不同。和他们曾梦想加入的网游市场相比，很多开发团队的游戏在过去一年里已经迈过了收费运营这一关键性的门槛。但他们各自的情况也有所不同。

深圳网域是收费后情况较理想的几家公司之一。《华夏Online》已经商业化运营近4个月，目前发展良好，保持6万人在线，并持续稳定增长。游戏收费后3个月内发布了两个资料片，第三个资料片《一生宠爱》也在7月推出了，游戏保持着两周就有新功能更新的速度。这款上市前未经大张旗鼓宣传的游戏能取得如此成绩不得不说令人意外，网域副总刘和国认为，良好的服务和玩家的口碑相传是游戏成功的关键。

游戏蜗牛也是其中比较成功的公司之一，在去年掀起了一股航海旋风之后，游戏蜗牛为了谋求更大发展5月中旬已经迁址到上海。目标软件在半年多的时间里，不但实现了《天骄


从一年多前的"脏乱差"（上图）到今天的"花园洋房"（下图），像素度过了最艰难的时期

Ⅱ》的商业化运营，其开发周期长达4年的《傲世Online》也于6月25日开始内测。我们曾在2004年初采访过的像素软件，伴随《刀剑Online》的成功商业化运营，也走出了之前"一穷二白"的困境。他们不但迁移到条件更好的工作环境，且实现了资金上的"良性运转"。像素白手起家的奋斗史甚至吸引了许多海内外同行的交流团前来观摩。与连邦软件合作运营的两个游戏，创意鹰翔的《碧雪情天》和游戏巅峰的《仙侣奇缘》都已经实现了收费运营。朗金科技的《天启者》因为《大众软件》的开发团队报道牵线，


网域的游戏计划带来了公司人员的扩充


来自韩国的申老师，别来无恙

而与亚讯时代合作进行游戏运营。虽然由于前一阶段亚讯时代母公司熊猫电子出现问题，导致合作的进程有所滞缓，但他们的合作本身也反映出《大众软件》开发团队报道的社会影响力和积极意义。

值得注意的是，无论是已经成功实现一款或多款游戏商业化运营的开发团队，还是一款游戏刚刚开始封测、内测的开发团队，他们其实都在酝酿新作的开发计划。网域副总刘和国承认，《华夏Online》的后续研发计划已经排到一年以后，网域今年有两款大型网游、多款休闲游戏正在制作中，近期目标是"建立一个能够满足不同游戏人群需要的游戏平台"。成都梦工厂目前正在开发的项目有两个：《侠义道2》（包括2D和3D版本）和《军魂》，后者是一款军事题材的3D网络游戏。游戏蜗牛目前已经在推广自主开发的机甲战斗游戏《机甲世纪》以及刚签下代理权的《黑暗与光明》。像素软件正在开发一款以中国古代神话为背景的网游，具体细节保密，但仍将突出他们创意为先的理念。创意鹰翔除了谋求和大型休闲网站合作、对《碧雪情天》的部分游戏内容免费化进行运营外，也在积极筹划《碧雪情天2》的开发。追月软件除《刀郎剑客》之外还在秘密开发一款新网游，据称是"一个前所未见的游戏类型"。北京中娱在线除了最近推出的《极限摩托》等游戏之外，大型3D竞速网游《极限滑雪》的开发已经接近完成。北京道隆科技正在酝酿多款手机游戏的开发……

总结

当我们一度把焦点放在像龙这样为做单机苦苦支撑的开发组时，可能我们自己对国产游戏开发团队的前景过分悲观了。我们曾以为这个万马奔腾的网络游戏圈的残酷，足以在一年多时间内消磨掉许多游戏开发团队的激情。但审视我们所有进行过报道的31个网络游戏开发团队，其实一些简单的统计给了我们出人意料的答案。

一、已经在准备封测、内测或公测，即将收费的游戏有18款，占所有开发团队的58%。一年前我们看


谈到创意鹰翔和《碧雪情天》，林广利更希望强调这个团队的韧性

到的那些处于早期开发中的游戏，已经开始进入收获时节。

二、向我们透露有新作开发计划的开发团队有14个，占所有开发团队数目的45%。网游相对单机游戏对资金回收的保证，显然吸引了这些开发团队继续在这个有利可图的产业里打拼，而目前暂时转型投入单机游戏开发的只有两家。

三、每个开发团队都"活着"，而且规模持续扩张。这在单机游戏时代是无法想象的。无疑，大家为了共同的目标都顽强坚持着，也许一个游戏的崛起就可以让他们的前景一片光明。正如创意鹰翔总经理林广利在回访时对记者说的："我们可能不会大红大紫，但我们贵在坚持，我们有一个老牌游戏开发团队的韧性。"

"那是最好的时代，也是最坏的时代；那是智慧的时代，也是愚昧的时代。"狄更斯在《双城记》的一开头就这样写道。这似乎是纷繁复杂的网络游戏行业最好的写照。在创意鹰翔时林广利说："现在的网游产业，归根结底是资本的运作和较量。我们从单机时代过来的人还在注重游戏品质，品质没有保证就不推出。但有的厂商可以在开发尚不完备时就斥巨资把进行推广。"努力的人没有话语权，有话语权的人则醉心于"运作"，这是回访结束时林广利的感叹。而我们怀着一种使命感，冒着30多度的高温回访这些开发团队，注定也只是走马观花、略知皮毛，提供给读者一些粗浅的结论。但我们毕竟从一个角度对这个产业的现状又进行了一次全景式的扫描。我们记录历史，至于它的意义，就留待以后回首这个"时代"时再来诠释吧。

附表：大陆网络游戏开发团队基本状况

报道期数	团队	所在地	目前状况	联系方式
2004.07	像素软件	北京	《刀剑 Online》收费运营，资金状况良好，新作策划中	官方网站：http://www.pixelgame.net
2004.08	动力时空	北京	团队规模约45人，游戏《至尊》签约九城，正在进一步完善，下半年开始内测	官方网站：http://www.vxyz.com
2004.09	金山烈火	北京	《封神榜》已经顺利收费运营	官方网站：http://fs.kingsoft.com
2004.10	朗金科技	北京	签约亚讯时代，运营《天启者》	E-mail：lhui@cngame.cn
2004.11	火石软件	广州	《水浒Q传》2005年1月10日启动封闭测试，到4月6日结束	E-mail：fishman@firestone.net.cn
2004.12	旗舰工作室	北京	《荣耀 Online》重新进行完善之后，近期已经开始进行内部测试	官方网站：http://www.cpgame.com
2004.13	游戏巅峰	北京	《仙侣奇缘》收费运营，正在筹备《仙侣奇缘2》	E-mail：zxb@gametop.cn
2004.14	游戏蜗牛	上海	公司迁址上海，《航海世纪》顺利收费，《机甲世纪》《黑暗与光明》下半年上线	官方网站：http://www.snailgame.net
2004.15	梦工厂	成都	《侠义道》新近收费运营，两款新作筹备中	E-mail：qiuxin@dreamwork.cn
2004.16	北京华义	北京	开发中的项目有《铁血三国志》《石器时代Ⅱ》，但近期没有相关消息透露	官方网站：http://www.wayi.com.cn
2004.17	北京腾武	北京	《功夫 Online》已经开始封测，预计第三季度和玩家见面	官方网站：http://www.gongfu.com.cn
2004.18	创意鹰翔	北京	《碧雪情天》收费运营，正在筹备《碧雪情天2》	E-mail：lgl@eaglefly.com.cn
2004.19	目标软件	北京	开始自主运营游戏，《天骄Ⅱ》5月份顺利收费，《傲世 Online》6月底内测	官方网站：http://www.object.com.cn
2004.20	飞越梦幻	北京	成立运营公司数位工场，开发运营团队扩充到80人，10月份《边缘》对外测试	E-mail：sijielee@92fly.com
2004.21	涂鸦软件	北京	从三人组到20人规模的公司，专注于图形引擎的开发和相关服务	官方网站：http://www.tuyasoft.com
2004.22	魔颜	北京	暂时放弃网络游戏开发计划，转而开发一款格斗类单机游戏	MSN：xker2001@hotmail.com
2004.23	八爪鱼	北京	暂时搁置《水晶社区》和《西游降魔记》，全力完成游戏机游戏外包业务	E-mail：wangx@ilinkgames.net
2004.24	追月软件	北京	游戏改名为《刀郎剑客》，已签约运营商，10月份开始内测	E-mail：shaoxm@zyplay.com
2005.01	MindWave	上海	游戏《海盗王 Online》已经开始内测	E-mail：paco@holdfastgroup.com
2005.02	金酷软件	上海	技术上独创的世界首款视频聊天网游，游戏已经开始封测，并在积极寻求投资	E-mail：gm001@mwo.cn
2005.03	完美时空祖龙	北京	团队规模已扩大至200人，其开发的网游《完美时空》进入封测阶段	E-mail：marketing@world2.cn
2005.04	紫虹尘暴	北京	目前没有最新动向	E-mail：biz@6six.com.cn
2005.05	深圳网域	深圳	《华夏 Online》顺利收费，多款新游戏正在开发	E-mail：softit@szdomain.com
2005.06	道隆科技	北京	明年将推出《无限乾坤》的PC版本，多款手机游戏正在开发	E-mail：acep@grandao.com
2005.07	中娱在线	北京	新作《极限滑雪》《冒险王国》正在紧张开发之中	E-mail：xie@dawawa.com
2005.08	天晴数码	福州	目前还没有《英雄无敌 Online》的最新消息	官方网站：http://www.tqdigital.com
2005.09	首领网络	上海	3D网络游戏《商周天下》正在开发	E-mail：samlee@shouling.com
2005.10	二进制数码	厦门	6月16日，《海之乐章》开始公测	E-mail：yiyi@seaonline.com.cn
2005.11	上海禾果	上海	《真封神之天尊地魔》6月17日开始不删档内测,官方网站	官方网站：http://www.gamigo.com.cn
2005.12	金山亚丁	成都	《幻想春秋 Online》将延期半年左右推出，做进一步完善	E-mail：cdhr@kingsoft.com
2005.13	成都锦天	成都	《传说 Online》5月27日公测	E-mail：jiake@7aurora.com
2005.14	上海北之辰	上海	在研发国产游戏的同时，代理运营韩国网游《挑战》	E-mail：dmm@nstartech.com

世界上爱是永恒的，世界上大软也是永恒的。爱大软，不需要理由！（晶合后院 wbsb）

影响中国电子竞技的10场比赛

策划 本刊编辑部
撰稿 北京 Magicboy

电子竞技比赛残酷而又精彩，一场又一场的激烈较量成就了无数英雄，也让人们感受到了电子竞技的魅力。下面我们要说的这10场比赛，未必最精彩绝伦，但却是对中国电子竞技产生重大影响的比赛。当我们回顾这一段段历史，你可以发现，这10场比赛和与之相关的一些现象绝非只是历史中的一个符号，其背后隐藏着的，正是中国电子竞技获得巨大影响力的价值来源。

1 GRRRR、Byun 访华系列赛

比赛项目：星际争霸
比赛地图：The Lost Temple
对阵双方：AG=Templer，MAP9点，绿色Zerg
Grrrr，MAP6点，紫色Protoss
比赛时间：2001年7月18日

本场比赛双方都选择了自己最擅长的种族。比赛开始后，双方都是常规开局。Grrrr选择了双兵营，Templer则是12D血池，同时谨慎地把分基地开在了入口斜坡上方。Grrrr用探路的Probe看到Templer的开局后开始源源不断地生产狂战士，而Templer在拥有了7只小狗后在分矿放下了第三个基地。之后Grrrr聚集了7个狂战士向Templer的分矿进发，双方发生了第一次交锋，而Grrrr凭借着良好的微操作，仅损失了3个狂战士便拆掉了Templer分矿的基地（图1），并带着剩下的狂战士回到了主基地。Templer在分基被拆后取消了二级基地的升级，再一次在分矿放下了基地，同时生产了两队多的小狗。之后Grrrr派出一个Probe侦察，正好遇到Templer的狗群（图2），看到Templer还是纯小狗的部队组成，已经拥有了一个光明执政官的Grrrr立即带着主力部队出击，但他在此时却犯下了一个相当业余的错误，没有在入口斜坡布置兵力，这也是本场比赛的转折点。Templer控制着两队小狗从地图中央绕过了Grrrr的主力，直接杀入Grrrr的主基，早已提速的小狗瞬间将Grrrr的主基打爆（图3）。Grrrr马上在分矿处放下了一个基地，之后他的主力部队回救将Templer的狗队歼灭。但此时胜利的天平已经倾向了Templer，他开始聚集刺蛇，


1


2


3


当年的小Templer和Byun

并在升级了刺蛇射程和速度后发动进攻。在将近两队的刺蛇面前，Grrrr无力回天，稍作抵抗后就退出了比赛，Templer获得了比赛的胜利！

在今天看来，这场比赛算不得是一场精彩的比赛，但其意义却不可忽视。2001年的夏天，包括Grrrr和Byun在内的一行5人作为当时韩国最出色的星际职业选手来到中国进行比赛和交流，懵懂的中国电子竞技第一次迎来了韩国职业选手，也第一次具体感受到了电子竞技真正的含义。当时的Grrrr如日中天，获得了无数星际比赛的世界冠军，他创造的"克隆"让微操作的概念深入人心，也让他自己成为无数中国玩家心中的偶像。输给Templer的比赛是Grrrr访华比赛中的唯一一场败仗，这场比赛之前，Grrrr战胜了包括CQ2000、MTY、DEEP、SMS、BJ队长、CVA队长在内的几乎所有国内顶尖高手，显示了他作为那个年代的王者应该具备的气质和风范。但是Grrrr最后却败给了年仅14岁的小Templer，这一场胜利为中国星际挽回了尊严，也让Templer一战成名。而如今的Templer已经是中国魔兽四大天王之一的wNv.xiaoT了，并在ESWC2004中国区决赛取得了魔兽项目冠军。

Grrrr和Byun的访华让中国星际玩家看到了中国顶级玩家同韩国职业选手的差距，同时也激发了新的星际热潮。但在《星际争霸》最为昌盛的2001年，这个项目却未能建立相关的职业联赛，当然这也是当时客观条件下的必然结果。早在2000年，著名的中国星际选手Apple策划了CESA联赛并获得了赞助，但这个比赛在举行到一半时就匆匆收场；2001年7月15日，中国第一支星际争霸职业战队数字先锋正式成立，但仅存活了短短几个月就宣布解散；同时，全国各地半职业化俱乐部也是举步维艰。先行者的职业化之梦逐一破灭，一方面是因为恶劣的大环境，另一方面则是当时的电子竞技在中国几乎没有赢利点，没有人愿意冒着风险投入。

2 WCG2001 韩国总决赛星际、FIFA 双人项目决赛

比赛项目：星际争霸
比赛地图：Neo Hall of Valhalla
对阵双方：中国——MTY，MAP9点，棕色Zerg；DEEP，MAP6点，白色Terran
德国——DKH.MMMBop，MAP12点，橙色Zerg；[pG]FisheYe，MAP3点，红色Protoss（图1）
比赛时间：2001年12月9日





决赛是5局3胜制，双方在前4局战成2：2，这是决胜局的比赛！由于比赛地图是岛图，因此比赛开始后双方都选择了制空的开局。中国选择了飞龙配隐飞的部队组成，而德国则是选择了发展空降。DEEP和MTY在拥有了小部队后迅速对急于扩张的[pG]FisheYe进行了第一次攻击，杀死了[pG]FisheYe将近一半的Probe（图2）。不过在MMMBop的救援下，[pG]FisheYe还是存活了下来。由于开局占到了先机，之后的比赛就完全被中国所控制，MTY在完成了兵种转换后开始进攻，在地图的中央同MMMBop的部队遭遇，双方势均力敌，但此时DEEP的空降大队却出现在了MMMBop几乎没有防守的主基地，瞬间就将MMMBop的基地荡平（图3）。失去了同伴后的[pG]FisheYe还想继续抵抗，但DEEP的空降大队又迅速转战到了他的基地，于是他能做的只有退出比赛。MTY和DEEP联手获得了胜利，也为中国夺得了首个电子竞技世界冠军。





MTY和DEEP在领奖台上高举五星红旗

十年弹指一挥间，白驹过隙，犹记大软编辑部墙上的社训——认真 诚信 协作 超越。（北京 李宁）

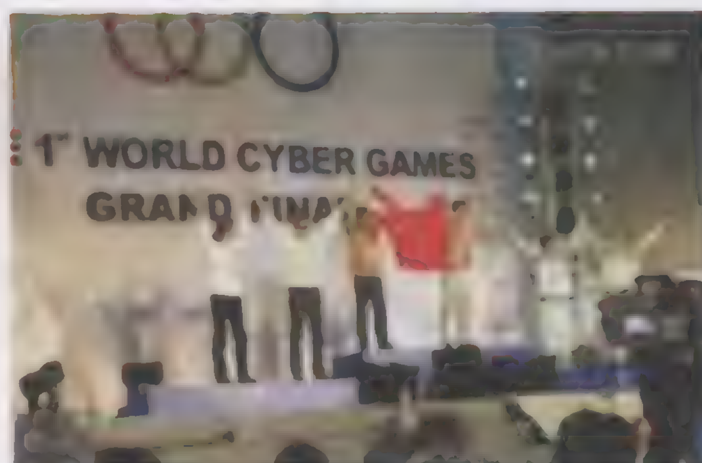
比赛项目：FIFA 2001
对阵双方：中国VS意大利
比赛时间：2001年12月9日


2001年出征WCG的中国代表团



林小刚和阎波

在MTY和DEEP获得胜利后，中国队又杀进了FIFA双人项目的决赛，代表中国出战的是林晓刚和阎波。由于FIFA双人项目是组委会临时增加的比赛，因此林晓刚和阎波只有很短的准备时间，但他们还是根据各自的特点确定了分工：林晓刚负责中场围抢和进攻，阎波则是防守当时被认为是BUG的头球和角球。通过高强度的训练，两人终于研究出了一套比较适合双人比赛的战术。苦心没有白费，中国队一路高奏凯歌，同时足球强国意大利派出的两名选手也是轻松过关，最后的对决就在中国和意大利之间展开。比赛开始后，意大利队出人意料地没有采用小组赛中以防守为主的“532”阵形，而是启用“433”阵形想与中国队打对攻。对手突然换阵，中国队并没有慌乱，反而更加坚定地进攻。在林晓刚和阎波熟练而凌厉的进攻面前，意大利人脆弱的防线屡屡被中国队突破。上半场结束了，5：1，中国队大比分领先。下半场比赛，无心恋战的意大利人放弃了比赛，剩下的时间完全是中国队的表演时间，阎波甚至在中圈附近踢出了一脚直挂对方球门死角的世界波。比赛结束了，9：2，中国队彻底击溃了意大利队，又获得一项世界冠军！



林小刚和阎波在领奖台上高举五星红旗

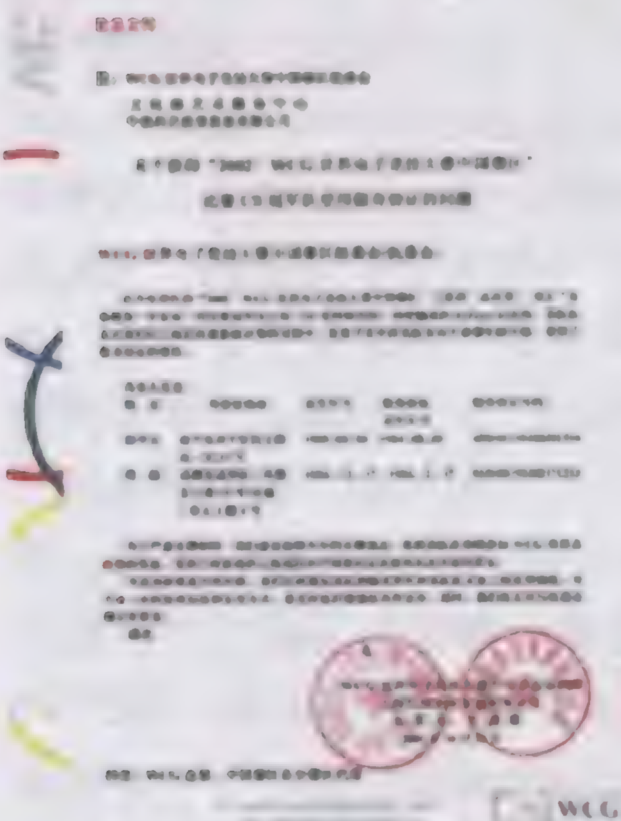
此届WCG我国选手获得了两金一铜两个第四名的好成绩，仅次于东道主韩国排在奖牌榜的第二位，创造了中国电子竞技的第一次辉煌，这个成绩也催生了国内电子竞技的迅速发展，电子竞技群体迎来了一个上升的高峰期。同时，国内较早参与电子竞技的玩家也真正接触到了WCG带来的先进电子竞技理念，他们开始思考电子竞技在中国的未来。此外，2001年底各大星际论坛爆发了有关国内WCG星际比赛公平性的争论，但并未引起有关方面的警惕，这也是导致2002年E|ZERO禁赛事件的部分原因。

3 WCG2002 中国区 CS 项目决赛

比赛项目：CS
对阵双方：E|ZERO VS E.F
比赛时间：2002年9月29日


制定裁判行业规范，健全裁判考试制度已经成为当务之急

这场比赛是WCG2002中国区CS项目决赛，比赛双方是E|ZERO和E.F，在这之前的比赛中E|ZERO一场未负。在决赛第一张地图的比赛中，E.F在de_nuke上战胜了E|ZERO，也打破了E|ZERO不败的金身，但在第二张地图上E|ZERO显示了强大的实力，最后他们获得了比赛的胜利。这场比赛本身并没有什么特别之处，但是其前前后后的故事却对中国CS和中国电子竞技产生了巨大的影响。


一纸判决状断送了中国CS的2001

2001年WCG韩国总决赛，当时代表中国出战的国内第一战队EVIL三战全负，惨败而归。EVIL从这次失败中看到了中国CS同世界CS强国之间的差距，回国后EVIL的总队长罗凌（SKYBEAR）对EVIL进行了一系列改革，并开始努力向职业化战队过渡。2002年上半年，EVIL的两个精英小组EVIL－FF和EVIL－UF连续获得两个全国性CS大赛的冠军，并在WCG前合并重组，更名为E|ZERO。这导致了当时国内CS圈的动荡，有多支强队也进行了重组并力图寻求职业化。之后E|ZERO在WCG上海赛区拿到冠军，拿到了参加中国区决赛的入场券。当时各个分赛区负面消息不断，在一片怨声载道中，E|ZERO却令人信服地拿到了WCG中国区决赛的冠军。然而就在当年10月，E|ZERO同其赞助商26SPACE网吧之间发生了经济纠纷，随后26SPACE网吧将E|ZERO有队员虚报年龄的行为上报WCG组委会，WCG组委会随即作出决定，取消E|ZERO赴韩资格。这条爆炸性的新闻马上引起了全国CS玩家的大讨论，在讨论中一大批关于国内电子竞技选手作弊、比赛组织者暗箱操作等其负面现象被揭露了出来。这次事件对起步中的中国电子竞技造成了巨大冲击，而在没有电子竞技行业规


EVIL-FF合影，中国CS永远的回忆


ESWC2005女子大师赛，5'Colors队员赛后失声痛哭，折射中国电子竞技业余的裁判制度

范和相关裁判制度的中国，作弊和“黑幕”问题始终没能得到解决，各种相似性质的“后遗症”在近几年的各类大赛中屡有发生。

随着电子竞技的不断发展，各种比赛逐渐增多，比赛裁判的需求也在同步加大，裁判的专业性越来越受到广大电子竞技爱好者和比赛选手的重视。而事实上现在的电子竞技裁判只有少数是具有专业电子竞技素养、对裁判工作有比较深刻的认识、并有足够的能力来担任裁判，大部分裁判还是电子竞技业余爱好者。他们进行的裁判工作还很不规范，可能造成比赛结果的不公正。刚刚结束的ESWC2005中国区决赛，女子CS项目又因为裁判的判罚问题闹得沸沸扬扬，可见建立健全的电子竞技裁判制度已成为中国电子竞技需要迫切解决的问题。对于选手们来说，从国外的线上联赛CAL、ESL和CEVO中一些选手作弊的例子可以看出，作弊已经使这些CS比赛处于一种将要崩溃的状态。而随着电子竞技在中国的发展和宽带网络的普及，越来越多的线上赛事将在国内出现，如何杜绝线上联赛作弊也已经成为需要立即解决的问题。

4 WCG2003韩国总决赛魔兽项目决赛

比赛项目：魔兽争霸III
比赛地图：The Lost Temple
对阵双方：8da.2K，MAP9点，红色Human
SK.Insomnia，MAP3点，灰色Human
比赛时间：2003年10月18日

2003年10月18日，WCG2003韩国总决赛魔兽争霸III项目的决赛在中国选手8da.2K和保加利亚选手SK.Insomnia之间进行，最后2K以1：2的比分不敌对手，获得了亚军。本场比赛是2K获胜的一场，当时2K以0：1落后。比赛开始后，双方都没有采用各自惯用的开局，2K选择了升级二级基地，Insomnia则是速开分矿。双方MF时在地图中央相遇，看到2K拥有闪电盾的水元素，Insomnia选择了后撤（图1），2K一路追到对方的分基地。双方的第二英雄山丘之王先后赶来，都有些忌惮对方，分别撤退。之后2K出现误操作，落单的女巫被Insomnia追杀，2K在救援路上同Insomnia的主力遭遇，展开一场恶战（图2）。Insomnia凭借操作和地形优势几乎杀光了2K的部队。2K退回基地后组织部队发动第二次进攻，但仍然未能改变战局。这时Insomnia在判断上出现了错误，他在用探路的农民侦察2K的基地后，误以为2K要出狮鹫，马上开始大量生产直升机，这也成为本场比赛的转折点。2K在成功迷惑了对手之后生产了大量骑士，并在Insomnia企图夹击自己的时候率先排好了阵形，







又是一场大战，但这次2K大获全胜，Insomnia大量的魔法部队惨死在2K的骑士剑下（图3）。随后2K越战越勇，会合家中不断新出的骑士，一路追杀到Insomnia的主基地。最后的决战到来了，2K没有错过这次机会，他先后将对方的两名英雄杀死，虽然Insomnia苦苦抵抗，但已无力回天，只好退出比赛，2K获胜！这场比赛2K在极为不利的情况下顽强地逆转了局势，战胜了当时不可一世的“人类之王”SK.Insomnia。


郭斌接受中央电视台采访

郭斌（8da.2K）是一个被所有认识他的人称之为“游戏天才”的人，他在“星际”和“魔兽”两个项目中都取得了骄人的成绩，WCG2003，郭斌肩负着国内玩家的希望一路血战杀入决赛，只差一步登上世界之巅，此时的郭斌也步入了他电子竞技生涯的巅峰。然而让所有人没有想到的是，郭斌在这个时候却选择了退出电子竞技圈，开始继续读书。CCTV把郭斌发人深思的故事做成了记录片，在黄金时间段播出产生了巨大反响，沉迷于游戏的学生开始思考自己的人生，而更多社会人士也开始了解电子竞技。

而在WCG2002年的失意之后，WCG2003上中国选手在两个重大项目魔兽和CS比赛中都有着出色表现，他们的成绩也带给了中国玩家欢乐和巨大的荣誉感。CCTV5《电子竞技世界》对此次WCG的追踪报道使电子竞技获得了一次极为正面的传播，新一轮的电子竞技热潮到来，中国电子竞技似乎在步入成熟。

5 SK战队2003访华系列赛

比赛项目：CS
比赛地图：de_dust
对阵双方：SK VS CAS
比赛时间：2003年10月21日



这是SK战队2003访华系列赛的最后一战，对手CAS是中国全明星队。上半场比赛SK做T，CAS做CT，比赛开始后SK求稳采用标准开局，利用丰富的比赛经验直落5局。而CAS队员也终于明白常规战术对技术高超的SK根本无效，于是CAS在第6局选择了奇袭，一个CT在A小道突然杀出击毙了一名T（图1），随后CT形成压制并顺利将剩下的T一一点射，取得了本场比赛的第一分。随后SK集中精神又连下4局，将比分改写为9：1。其中值得一提的是在第7局CAS的SynacitX曾瞬间秒杀SK三名队员（图2），可惜最后被SpawN爆头，未能完成1v4的壮举，让人扼腕。第11局是本场比赛CAS发挥最为出色的一局，开局CT利用闪光雷顺利击毙一名T，随后利用人数上的优势获胜，这也是他们本场比赛获得的第二分。第10局比赛完全成了SK的表演，两把AWP精彩的配合，顺利拿下了这一局，10：2。上半场比赛SK正常发挥了水平，让CAS和中国玩家知道了差距所在，玩家也从比赛当中看到了很多欧洲先进的战术。由于是友谊赛，下半场比赛SK并没有认真打，CAS抓住机会紧追，最后让比分定格在13：11，SK获胜。



2003年的夏天，集无数荣誉于一身的世界第一战队SK在获得了WCG2003冠军之后，接受其主力赞助商Intel公司和浩鑫公司的邀请飞赴中国进行访问交流。在一周多的访问过程中，SK在上海和北京两地分别同多支中国顶级战队进行比赛，全部获得胜利。当时的SK处在职业生涯的巅峰，他们在各种大赛中展示了高超的枪法和几乎完美的团队配合，完全征服了中国的玩家。而SK此次访华也让大量中国CS玩家得以亲眼目睹传说的人物，并引爆了CS玩家的激情，CS在中国迎来新的发展高峰。同时，CCTV5《电子竞技世界》栏目播出了相关的CS专题节目，CS从央视新闻中的暴力游戏变成《电子竞技世界》报道的正式电子竞技项目，CS第一次在CCTV中以正面形象播出，这给了全国CS玩家和相关电子竞技从业人员巨大的鼓舞，从中可以看出社会舆论对于电子竞技的看法也在转变。



最让人怀念的一张SK照片



千名CS玩家前来观看SK比赛



SK为fans签名

此外，SK访华让造星运动的概念也模糊地出现在中国电子竞技之中。SK参加的比赛吸引了大量的观众和媒体，这种明星效应会极大地促进整个产业的进步。同年10月，[5]Element电子竞技俱乐部在上海宣布成立，集合了国内诸多游戏界精英的5E力图打造国内最为职业化的电竞游戏团队，5E俱乐部是在当时电子竞技迅速发展的背景下，由SK访华影响促生的必然产物。虽然最后5E也未能摆脱解散的命运，但在当时，5E的成立对当时遍布全国各地的CS半职业战队，确实是一种启示。

6 CPL2004中国区预选赛CS项目决赛

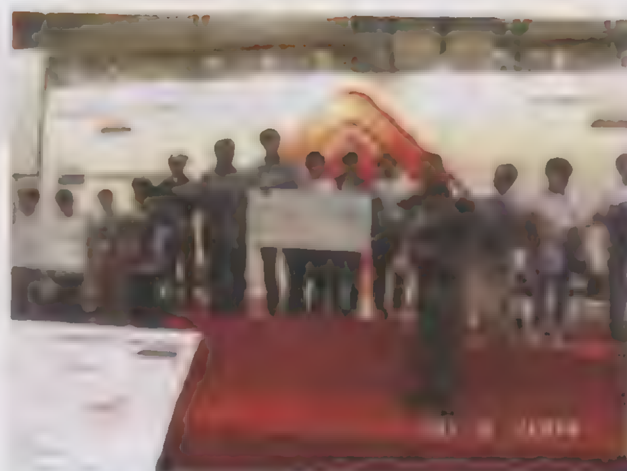
比赛项目：CS
比赛地图：de_dust2
对阵双方：AS VS GBR
比赛时间：2004年5月30日

这场比赛是CPL2004中国区预选赛CS项目的决赛，只有胜者才能拿到唯一一张CPL总决赛的入场券。上半场AS做T，比赛开始后GBR显得有些放不开，连续出现小失误，AS先下3局，现场的观众似乎看到了中国战队获胜的希望。但此后GBR开始发力，连续拿下5局，其中第8局中一名CT枪法凶悍，完成了1v4（图1）。此后AS用旺盛的斗志缓解了颓势，连续3局凶悍的搏杀都获得了成功，以6：5领先。上半场最后一局极为关键，AS先是取得人数上的优势，但GBR的一名CT利用AS三名队员相互之间站位的松散连续射杀三人，上半场结束，6：6，观众的心都沉了下去。在de_dust2这张图上让CT拿到6分，下半场的比赛就很难打了。下半场比赛开始前，OP很罕见地打了一行字：GL，CHINA！这让现场所有人都感觉到了那种悲壮。比赛继续进行，AS上来还是直落3局，第4局GBR大胆速攻收到了回报，3名T瞬间杀死猝






CPL的建立者、电子竞技界的教父Angel Munoz


令人伤感的颁奖仪式（左图）


观看决赛的现场观众（右图）

不及防的4名CT（图2），拿到了至关重要的一分。此后比分交替上升，但胜利的天平已经倾向GBR了，AS在现场3000名观众的助威下，仍然没有放弃比赛。第11局AS ECO，GBR的LAI又一次1v5。第12局，AS作了最后的抵抗，但对比赛的结果已经无能为力了。比赛结束，GBR 以13：11 战胜AS，他们获得了CPL2004中国区冠军。


GBR全队合影

CPL在中国道路坎坷，在2003年底国家体育总局宣布电子竞技为正式体育项目之后，CPL终于来到了中国玩家面前。然而在荣誉之战的决赛中AS输给了来自新加坡的GBR，全中国CS玩家在无限伤感中看着外国战队击碎中国CS的梦想。其实早在首日比赛结束后国内资深的玩家和评论员就已经看出，中国战队可能无力阻挡整体配合默契的新加坡人夺取冠军的步伐。GBR用他们的表现，让中国玩家感受到了CS是一个团队项目，过硬的枪法只是一支战队成功的基础，团队配合和战术设计才是最重要的。

作为世界上顶尖的、最权威性的比赛，CPL为中国电子竞技带来了很多值得学习的东西。虽然GBR的夺冠给中国CS带来了一丝阴霾，但这也是一种激励，这一年来中国CS战队水平普遍有了提高，中国战队同欧美强队的差距有所缩小。2005年下半年，中国北京将作为CPL世界巡回赛的一站再次迎来CPL，在此希望中国战队能够在家门口捍卫中国CS的尊严！

7 ESWC2004 法国总决赛 PES3 项目季军争夺战

比赛项目：PES3
对阵双方：陈志良VS王早行
比赛时间：2004年7月11日


两位中国选手在颁奖仪式上


大赛向全世界介绍中国的双子星座

这是场象征意义远远超出实际比赛意义的对决。2004年，世界三大电子竞技赛事之一的ESWC将实况家族中的PES3设为正式比赛项目，改变了中国实况玩家无比赛的状况。ESWC中国区比赛吸引了大量实况玩家的参与，而在法国总决赛中，来自中国的两名选手陈志良和王早行在世界各路好手的包围中携手杀入四强，最后包揽了这个项目的三四名，这证明中国的实况足球水平绝对是处在世界顶尖行列的。


陈志良和王早行接受采访


央视著名主持人张斌现场解说ESWC2003中国区PES3比赛

众所周知，在五花八门的足球游戏中，真正具有绝对竞争能力的只有两个KONAMI的实况系列和EA的FIFA系列。一直以来，从资深的游戏评论员到普通的游戏玩家，关于这两款经典的足球游戏哪个才是最好的争论从来没有停息过。在电子竞技领域，作为世界上最大的游戏发行商和开发商，EA一直在努力推广被称作绿色电竞项目的FIFA系列，而FIFA也被WCG等大型赛事作为正式比赛项目，EA还同国



陈志良获得的奖状

际足联合作举办了颇具影响力的FIFA电子竞技世界杯。从2002年开始EA就不断在中国各地举办电子竞技比赛，项目主要也是FIFA、NBA等一些体育项目类的游戏。可以说FIFA系列在电子竞技领域完全走在了实况系列的前面，取得了成功。

2003年，KONAMI公司在稳稳占据了足球游戏的家用机市场后，发布了在PC平台上运行的PES3（俗称“实况7”的欧版），一举杀入PC领域，引起强烈反响。PES系列在欧洲的销量连破KONAMI公司的销售纪录，之后就是2004年ESWC将PES3设为正式比赛项目。在国内，由于PES系列对PC用机的配置要求较高，尤其在显卡方面要求配备中高端显卡才能流畅运行，这是PES系列在中国电子竞技化的一个瓶颈，但同时也是一种契机。从2004年ESWC和今年ESWC在中国举办的情况来看，PES项目受到了硬件赞助商的关注。这一方面是因为参加PES项目比赛的选手众多，另一方面则是因为PES系列虽然对硬件有一定的要求，但是从购买能力上来看，还是中国玩家所能承受的。在CS领域，“CS:S”（反恐精英——起源）失败了，这是因为其对硬件的更新要求超出了大部分CS玩家的承受能力，而实况足球系列在这方面则显得刚到火候。只有一款需要玩家在承受能力范围内更换配置才能进行的游戏，赞助商才会大力支持，并努力让它成为电子竞技主流项目。硬件厂商像Intel、NVIDIA在提供给电子竞技赛事巨额奖金时，他们首先期望能够通过比赛销售自己的产品和推广服务，即使不是直接销售，也是提高品牌认知度的举动，而实况比赛符合这样的要求。

综合上面的各种因素可以看出，可谓历史最为悠久的实况系列在中国拥有众多玩家，如果能采取措施引导这个项目健康发展，建立一个全国乃至世界范围内具有权威性的专业化实况联赛，那么实况将很有可能成为中国最有前途的电子竞技项目，这对整个中国电子竞技的发展也将是极大的促进。

8 中韩电子竞技对抗赛

比赛项目：星际争霸
比赛地图：Sin Gaema Gowon
对阵双方：SUPER，MAP11点，赭石色Terran
BOXER，MAP2点，灰色Terran
比赛时间：2004年8月7日

本场比赛是2004年中韩电子竞技对抗赛星际项目的第三场,当时中国队0：2落后于韩国队。这是场同族大战，比赛开始后，双方都是TVT的常规开局，但BOXER连续犯了两个小错误，先是建造第一个补给站的SCV被困住（图1），接着他封口的机枪兵没站好位置，让SUPER探路的SCV进到了基地内部。SUPER在拥有了3辆雷车后发动试探性进攻，看到BOXER的坦克后回撤，并在BOXER的副矿处下了雷。BOXER指挥部队追击，但他的第一辆坦克不慎踩到雷炸毁，可以说这个时候BOXER已经落下风了。随后SUPER在升级完坦克射程后带着两辆坦克来到BOXER副矿后的高地上进行压制（图2）。经过数次拉锯战BOXER终于将SUPER先后赶来的压制部队清剿，但此时SUPER已经开了3矿，经济上已经大大领先。这个时候BOXER突然选择了出击，他带着6辆坦克和几个SCV杀向SUPER的副矿（图3），在此一代天皇向中国星际玩家展示了他赖以成名的微操作，BOXER这次进攻竟然杀死了SUPER30多个单位，不过SUPER家中源源不断的救兵也将BOXER的进攻化解。此时BOXER已经完全处在劣势了，但他仍然没有放弃比赛，凭借操作苦苦支撑，但SUPER的经济优势实在太大了，当SUPER的隐飞配合着4架运输机运载部队


1


2


3


战胜了BOXER的SUPER接受韩国媒介采访


现场热情的观众


韩国星际五大巨星


一代星际天皇BOXER

来到BOXER的基地后，BOXER终于打出GG退出比赛，SUPER战胜了星际天皇BOXER!

2004年的夏天注定是一个不平凡的夏天，韩国五大星际巨星集体来华，国内无数星际玩家赴京圆梦，这是中国自从有电子竞技这个概念以来最激动人心的一次比赛，中国玩家得以亲临比赛现场感受韩国式比赛带来的震撼。虽然比赛现场还是无法同韩国星际大型职业联赛相比，但到现场的所有玩家依然感受到了巨星带来的触动，感受到了电子竞技真正的魅力。由于韩国队星际水平过于强大，所有的中国玩家都没有奢望中国队能够获得哪怕一场比赛的胜利，然而SUPER却射落了星际天皇，荣耀属于SUPER，属于中国星际，属于中国电子竞技。也许多少年后，我们依然不会忘记当SUPER获胜后红馆里那些令人热血澎湃的呐喊声。这场比赛将被写入中国电竞的史册。

韩国在带来巨星的同时又一次带给中国先进的电子竞技理念。当然，我们在吸取韩国电子竞技成功模式优点的同时，也应该看到中韩两国电子竞技的不同点，努力探索有中国自己特色的电子竞技发展之路。

9 长城DOOM3挑战赛

比赛项目：DOOM3
对阵双方：孟阳 VS 费特拉提
比赛时间：2004年10月15日


FPS传奇巨星Fatal1ty

FPS游戏传奇巨星费特拉提在2004年10月来到北京长城举办了DOOM3挑战赛，这是有史以来奖金额度（100万人民币）最高的赛事，而代表中国玩家参加此次挑战赛的是国内最高水平的4位选手。在先进行的3场比赛中，aZhe、Leon和Mahdi先后败下阵来，最后一位出场挑战的就是4位挑战者中实力相对最强的孟阳了。比赛开始后，费特拉提因为连续赢了3场，似乎有点放松，孟阳抓住机会，连续使用火箭炮得分，2：0。之后费特拉提再次被孟阳击中，但他没有惊慌，反而在反击中击中孟阳，2：1。之后的比赛却完全成了孟阳的表演，他在良好控制地图上的资源后，火箭炮弹无虚发，连续击中费特拉提，8：1。这时候费特拉提有点着急了，他开始疯狂地进行反击，并扳回了几分。无奈留给他的时间已经不多了，孟阳最终以25：7获胜，也赢得了本次挑战赛的百万巨奖。


孟阳在长城DOOM3比赛后高兴地拿着100万人民币的支票


长城DOOM3比赛现场



孟阳在升技公司

这个中国电竞的首次百万巨奖引起了连锁反响，其意义自然非比寻常。孟阳个人获得了升技赞助，得以奔赴美国参加CPL，并在这之后不久为中国获得第一个电子竞技单人项目的世界冠军。同时有关电子竞技和百万巨奖的讨论引起了社会舆论的关


孟阳在央视新闻会客厅录制节目


孟阳成为升技产品的形象代言人

貌似看了N年大软了……貌似自己也老了……大软什么时候走向国际化……（晶合后院　阿玉米）


CPL给中国选手的第一张入场券


挑战成功的孟阳接受美国电视台采访

注，各种大众媒体也对此次比赛进行了报道和评论，电子竞技获得了一次较为正面的传播。另外，孟阳曾经多次应邀出席硬件厂商如NVIDIA等公司的新品发布会，在长城DOOM3挑战赛后孟阳又和升技签约成为其产品形象代言人，这在很大程度上提高了电子竞技在国内的影响力。

孟阳早在Quake3的时代就已经成名，被称作亚洲FPS第一人，而在UT（虚幻竞技场）诞生后，孟阳又改打UT并在WCG和ESWC上为中国电子竞技争得了荣誉。2003年8月1日上午，孟阳曾受到中央电视台新闻频道的邀请，来到新闻会客厅录制了一期有关孟阳的游戏生涯以及电子竞技运动发展的节目。当这期节目在中央电视台新闻频道播出后，引起了整个电子竞技界的轰动。孟阳的成功极为艰辛，无数荣誉光环的背后是孟阳为电子竞技付出的青春和汗水，中国的电子竞技，就目前来说完全是一帮热血的年轻人在推动着，孟阳的经历很值得年轻的玩家去思考，到底应该为电子竞技付出多少？电子竞技又能给你带来多少回报？


在CPL上，孟阳为中国获得了第一个单人项目的电子竞技世界冠军


孟阳在CPL DOOM3比赛中

10 ACON5总决赛魔兽项目决赛

比赛项目：魔兽争霸III——冰封王座
对阵双方：WE.SKY VS WE.ReMinD
比赛时间：2005年6月5日





ACON5全球总决赛在中国古都西安举行，WE的两位队友携手进军决赛。决赛采用了3战2胜+双败的赛制。第一场，地图为GnollWall。ReMinD采用了速攀科技加开矿的冒险打法，稳扎稳打的SKY并没有让对手顺利执行战术意图，在拥有了40人口左右的部队后，SKY开始进攻ReMinD基地（图1），轻松获胜。第二场，地图为TurtleRock。本场比赛ReMinD还是采用了发展高科技的打法，同时他也使用恶魔猎手对SKY进行骚扰，但无关痛痒，SKY的英雄轻松地提高等级。随后SKY在兵力成型后发动进攻（图2），一战就将ReMinD击败。第三场，地图为TurtleRock。本场比赛几乎完全复制了第二场比赛的过程，ReMinD还是先出了恶魔猎手作为第一英雄，还是继续采用发展高科技的打法。SKY也依然没有改变打法，他的那迦也再次了杀掉ReMinD的两个英雄（图3），SKY3：0领先。第四场，地图为TwistedMeadows。ReMinD竟然还采用前3场比赛的战术，十分让人不解，不过他一直对SKY练级的英雄进行骚扰，没有让SKY的英雄迅速升级。但连续几场采用相同的打法，SKY也是轻车熟路了。






SKY获得ESWC2005中国区WAR3冠军


升技在CPL比赛现场促销Fatal1ty主板

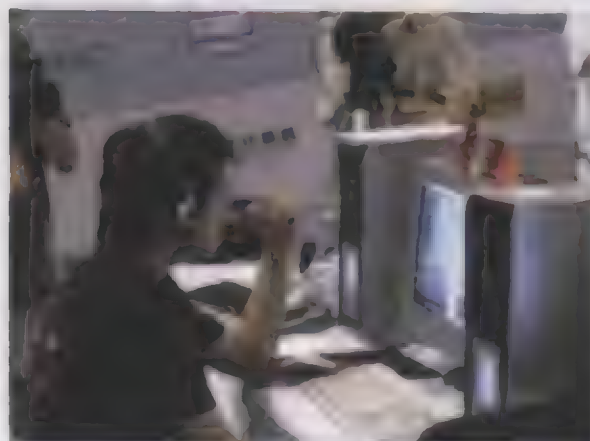
最后的决战开始了（图4），SKY凭借操作和魔法获得了战局优势，ReMinD在此又出现失误，他两个英雄先后被SKY杀死，只能退出比赛。这样SKY以4：0战胜ReMinD。

虽然比赛并不十分精彩，但SKY为中国获得的第一个魔兽世界冠军还是带给了无数玩家欢乐。和郭斌一样，SKY也是在星际和魔兽两个项目中都取得过非常好的成绩，是一个经历了中国电子竞技职业化从无到有的一名选手，一路波折，实属不易，而其独创的"SKY流"也让他



ACON5比赛现场

在国内颇具人气。今年SKY先是在WEG第一赛季的比赛当中勇夺季军，之后就是本次ACON5的冠军，而在随后进行的ESWC中国区决赛中，SKY收获了中国赛区的冠军，可以说SKY已经成为中国魔兽目前的领军人物，我们希望SKY再接再厉，取得新的突破。


ReMinD在比赛中给自己加油

2004年，ACON4第一次作为世界级的赛事正式登陆中国，今年ACON5更是吸引世界范围内众多选手参赛。ACON经过几年磨砺已初具规模，获得了世界电子竞技界的认可。虽然近年来许多硬件厂商开始对电子竞技赛事进行赞助，但很少会有厂商像升技这样投入大量的人力和财力举办一个全球性的电子竞技大赛，并获得成功。电子竞技不单纯只是一种体育运动，是巨大潜在商机的载体，同时电子竞技也是树立形象和推广品牌的良好手段。升技的电子竞技营销符合一条规则："只有竞技成绩才能带来商业业绩"。相信越来越多的硬件厂商会看到这一点。而反过来说，只有更多的硬件厂商投入到电子竞技产业来，电子竞技才会进一步发展。



结语

回顾历史之后应当面向未来了。毫无疑问，这些年来中国电子竞技已经取得长足发展，但作为中国电子竞技生存之本的国内电子竞技职业联赛，在真正意义上并没有得到国内基础玩家群体的关注。究其本质，是因为国内职业联赛已经与大众脱轨，不但不能扩大电子竞技人群，反而造成了基础电子竞技人群的流失。而且如果电子竞技项目不是易于观看、易于理解，比赛不被普通大众所关注的话，那么电子竞技将会有很大的局限性。说简单一点，现在电子竞技的观众主要还是游戏玩家，如果没有广泛的非游戏大众来观看和支持的话，电子竞技发展将只有很小的发展空间。

在笔者看来，现在的中国电子竞技需要一个权威的协会出来管理，需要制定行业规范，制定标准的比赛规则，健全裁判制度。在举行各种线下比赛的同时，更要举行正规和公平的线上联赛，促进普及与提高。对于赞助商，要完善赞助机制，保护赞助商的利益，这样才能吸引更多的赞助商投入资金。最后，韩国电竞的成功已经证明电视媒体的作用将始终贯穿电竞职业化的道路，中国电子竞技还需要政策上的支持。

一直以来，笔者坚定地认为电子竞技这项运动在中国拥有良好的发展前景，但近一两年来电子竞技经历的种种波折让笔者曾经坚定的信念开始逐渐消退。现在笔者不得不承认，在目前的中国，电子竞技的发展没有什么定式，任何变化都可能发生，走对了路是良辰美景，走错了路就是万丈深渊。但无论如何，电子竞技的世界在不停前进中，而中国电子竞技，需要你我共同来努力做一些真正有用的事情。GL CHINA ESPORTS!

《大众软件》十年经典秘技100条

1995年刊载经典秘技5条

魔兽争霸（Warcraft:Orcs & Humans）



在游戏中按Enter键后，下方会出现MSG，这时输入"Corwin of Amber"后按Enter键可启动作弊模式。在MSG模式中输入以下字符串得到相应秘技：

EYE OF NEXT：让魔法兵种学会所有法术
HURRY UP GUYS：加快各项生产研究速度
IRON FORGE：瞬间完成科技开发
POT OF GOLD：按一次加10 000金与500木材
SALLY SHEARS：地图全部显现
YOURS TRULY：本关胜利

毁灭战士（DOOM）



以下秘技适用于《毁灭战士》(DOOM) 0.99、1.1、1.2、1.4、1.666、1.7和1.9版，以及《毁灭战士终结版》(Ultra DOOM)、《异形》(Alien DOOM)和《星球大战》(Star War DOOM)等资料篇。

IDDQD：不死。
IDKFA：得到所有装备和钥匙
IDDT：显示全局地图，再键入一次显示怪物位置，第三次键恢复正常（先按TAB键）。
IDSPISPOPD：穿墙
以上秘技除穿墙外同样适用于《毁灭战士II》(DOOM II)，DOOM II的穿墙秘技为：IDCLIP

模拟城市2000（SimCity 2000）



输入以下字符得到相应秘技：

CASS：得到金钱250元（15%的概率是灾难）
FING：可以借高利贷
FUND：显示地下钱庄
PORNTIPSGUZZARDO：50万元的收入
以下是Win95版的秘技：
CASS-Gain：获得250元，但增加15%灾难机会
FUND-Gain：获得10 000元贷款，利息是25%
IMACHEAT：获得50万元并可得所有奖金

明星志愿



在公司内同时按下Crtl+A+E+X+L+8，就会出现更改属性画面。此后只要不离开游戏（包括读档），按8就可以修改属性，按9可以立刻观赏结局，按1会在画面左上角出现"?"，在后面输入数字可看到一些明星的资料（包括别家明星的）。

银河飞将III——虎之心（Wing Commander 3:Heart of Tiger）



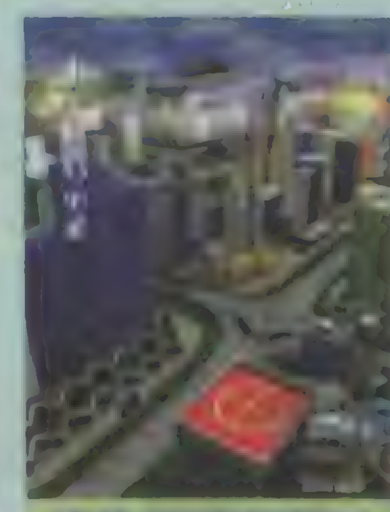
在菜单屏幕中的飞行选项界按Alt+O键可进入秘技选单。在启动游戏时可键入"WC3 -mitchell"，进入游戏后按以下键可有下列秘技：

Ctrl+W：立刻消灭锁定的敌人
Alt+Z：摧毁雷达探测范围内所有的敌舰。

在游戏片头动画时按下Shift+Del+F10键后，再按顺序键入"LORD BRITISH"，此时游戏会多出一个选单，可看到4张CD中所有的剧情动画。

1996年刊载经典秘技10条

中关村启示录



买卖房地产发财法：选择买卖公司地产，选择一处建筑，当出现"你的报价"对话框时，按3次Del键，再按Enter键，对方同意出让了。这时查看公司的规模，公司的资金已达41亿元。

捡支票：开始新游戏后，进入"查看"中的"总体规模"，然后键入游戏制作人员的第一个字母"QZLTZCWL"，会得到一张空白支票，最多可填1000万元，否则银行会拒付。此法只能用一次，加完钱后储存进度，退回DOS状态下再进入游戏中才能再调。

魔兽争霸II——黑潮（Warcraft 2:Tides of Darkness）

在游戏中按Enter后，下方会出现MESSAGE，输入相应字符得到相应秘技：

DECK ME OUT：将攻击级别升到最高
EVERY LITTLE THING SHE DOES：会有所有魔法且魔力无限
GLITTERING PRIZES：加5000石油、5000木材和1000金子
GITTERING PRIZES：加5000石油、5000木材和1000金子
IT IS A GOOD DAY TO DIE：不死，但怕魔法攻击
MAKE IT SO：加快建设、生产、训练的速度
NOGLUES：魔法攻击无效
ON SCREEN：显示全图（没有探索过的地方无阴影）
SHOWPATH：显示全图（没有探索过的地方有阴影）
UNITE THE CLANS：跳关



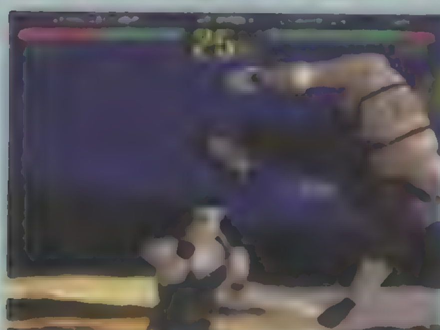
足球96 (FIFA96)



全明星队：在游戏选择界面上点击Quit to DOS按钮，当播放演示动画时键入XPLAY，然后按Enter键，这时游戏会直接进入“友谊赛”中，并出现5个EA的全明星队：AllNighters、AsDesigned、Strontium90、TheGimps和The RodBenders，5队中某些球员具有超能力。

多种功能选择：在“友谊赛”菜单中，左边选USA League中的温哥华队（Vancouver），右边选International League中的加拿大队（Canada），然后同时按下Ctrl+Alt+Insert键。如果正确会弹出一个菜单，可选择球员、球的大小和守门员的智商等。菜单激活后，按F1可随时调出。

VR战士PC (Virtua Fighter For PC)



无敌：在游戏中按下Pause键，接着输入“IAMKING”后，可变成无敌。

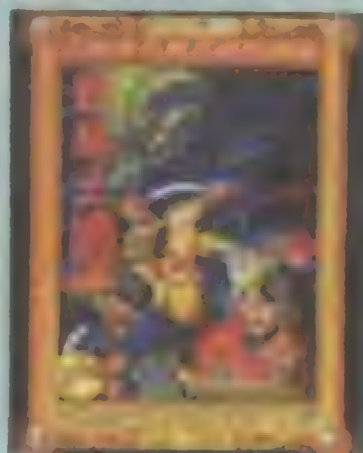
选用多拉（Dural）：开启Select Player选项，顺序按游戏杆的下、上、右，再同时按左和防守键，听到声响表示成功，此时可选用多拉，此法在Ranking模式下无效。

挑战多拉：开启Select Player选项，顺序按游戏杆的下、上、右，再同时按左和开始键，此时可越过其他对手直接挑战多拉。

龙腾三国

进入游戏输入“Debug on!@#%”，启动作弊模式，然后可输入以下秘技：

grade：可任意修改君主等级和金钱，金钱要在野外修改，修改后要等下一个月进城时才会有效。



city：不用侦察便可观看所有城池的详细资料。

king：观看所有君主详细资料。

super（空一格）：使兵数爆增为10万多，马、弓箭、连弩等也为50 000多。另外，各种重型武器还都有5架，等级也会变成60。

win：在任何战争中输入后你都会胜利。如果你是攻方，便可抓住敌城中所有武将，且经验值仍然增加。

命令与征服——隐秘行动 (Command & Conquer: The Covert Operations)



在游戏中可输入以下秘技

blastum：单位加强

zesir：得到超级单位

bigreen：加钱

以C&C funpark命令进入游戏，再选NOD，就能得到5个隐藏任务。

赤壁之战



金钱增加：同时按下C、H、E、N四个键，金钱数会增加1000元。

等级增加：同时按下R、Y、O三个键，队伍中领头人的等级升1级。

避免野外战斗：同时按下Ctrl、Alt、Z、F四个键可避免野外战斗。

波斯王子 (Prince of Persia)

在DOS下键入PRINCE MEGAHIT启动游戏，在游戏中键入以下功能键启动秘技：

K：杀死画面内的敌人

R：复活

+：增加时间

Shift+L：进入下一关

Shift+T：加一条命



波斯王子II——影子与火 (Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame)

在DOS下键入PRINCE YIPPEEYAHOO启动游戏，在游戏中键入以下功能键启动秘技：

K：杀死画面内可见的敌人

Shift+I：倒转画面

Shift+K：减血自杀

Shift+L：进入下一关

Shift+N：跳关

Shift+S：影子分身法

Shift+W：由高处跳下不受伤

F3：隐身开关



特勤机甲队II (Power Dolls 2)



队员复原法：如觉得队员行动力不足或机甲太弱，可让该队员不动（即不对其下命令），然后把鼠标移到画面右边的“COMMAND”字母N上，按下左键，再把鼠标移到画面左下角，按下左键，此时光标会闪动一下。再重复一遍上述操作，该队员便完全恢复了。

1997年刊载经典秘技10条

毁灭巫师2 (Hexen 2)

在游戏过程中按下~键后输入以下字符串，即可得到相应的秘技功能：

god：无敌；noclip：穿墙

give h ###：补血（###为生命值）

give #：取得#号武器（#为2~4）

playerclass #：选择角色（#为1~4）

changelevel #：选关（#为关卡名称）

notarget：敌人不会攻击你

impulse 9：武器、法力全满

impulse 36：冻结敌人

impulse 37：解冻敌人

impulse 39：飞行

impulse 40：人物升级

impulse 41：增加经验值

impulse 44：丢弃物品

impulse 299：物品全满



古墓丽影 (Tomb Raider)



在游戏中让劳拉站定不动，向前走一小步（Shift+↑），再向后走一小步（Shift+↓），然后从左向右缓绕3圈（Shift+←，或直接转3圈），然后向前跳（Alt+↑）就可跳关，或者向后跳（Alt+↓）就可得到所有武器。

足球97 (FIFA97)



将电脑日期改为1997年2月29日，选择新加坡队参加比赛，便可在游戏时输入以下秘技：

CANTONA：使球员传球给旁边的队员抽射

KELONG：使用秘密球员

LAOCHIAO：多得到一些球员

记得100期时有人说：买柿子要挑软的，看杂志也要挑软的，记忆尤新啊。（黑龙江 药片）

雷神之锤（QUAKE）

按“~”键进入控制台，输入下列字符：

GOD：无敌

CROSSHAIR 1：开启准星

NOTARGET：隐形

NOCLIP：穿墙模式

FLY：飞翔模式

IMPULSE 255：4倍伤害

Impulse 9：所有武器



魔法门之英雄无敌II（Heroes of Might and Magic II）

在游戏中输入以下密码：

1234567890：战斗中获得好运

32167：选中的英雄得到5只黑龙

844690：得到水晶

899101：得到宝石

101111：得到金子

844691：得到矿石

1134：100个泰坦

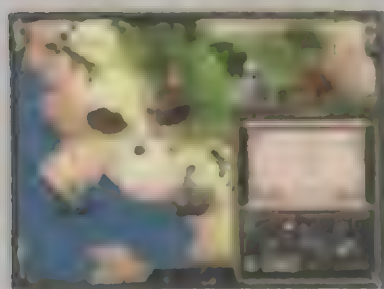
911：赢得胜利

8675309：地图全开



工人物语II（SETTLERS II）

在游戏中键入“thunder”（不要管N键激活的窗口，直接往下键入，黄金版需将“thunder”改为“winner”），按Enter键则右上角有个感叹号，表示操作成功，以后按以下组合键可得到相应的秘技：



Alt+1至Alt+6：控制小人的动作速度，加快建造进程。

Alt+F7：显示完整地图，并可修建所有建筑。

极品飞车II（NEED FOR SPEED II）

在主画面（在Option/Credits）下键入以下字符可得到相应的功能（如果成功会听到“嘿”的一声）：

hollywood：隐藏赛道

go18～go51：各式汽车

COMMANCHE：卡曼奇直升机运输车

MAD：在游戏中，你车后扬起的灰尘将是一大堆牛粪



三国群英传

在游戏启动时键入以下字符作为启动参数，即可得到相应的秘技功能：

–AIOFF：关闭人工智能，使敌军不能动作。

–DM：进入游戏后，在内政模式下执行搜索，会将人才一一搜出，直到此地无人为止。另外执行此参数后，在大地图模式中可按以下功能键：

F1：日期暂停

F2：直接进入一年的最后一刻，如没有使用F1功能时会进入内政

F3：城内加10000金

F4：城内的预备兵补满

F5：所有武将升1级

在作战画面中：

F8：武将技的气蓄满

F9：作战时间为999

F10：作战时间为0



主题医院（Theme Hospital）

在处理突发事件时在传真机上输入以下字符，再按下传真机右边的绿色按钮（Send），即可激活以下秘技：

24328：开启作弊模式

7287：结束本关后可进入一个打老鼠的关

Ctrl+C：完成所有的研究

F12：任务完成

Shift+1：更多病人

Ctrl+Shift+C：得到所有道具

Shift+C：增加10 000美元（按住不放，资金会以千元为单位迅速上涨）



吞食天地III

键入“TAIJYI–LIUYUMIN”启动秘技模式（成功后有特殊音效），再输入如下密码：

M：先按下M键不放，将鼠标指向人物想要去的地方，再按M键就可瞬间移动

+：使鼠标所指的我方人物上升1级

Ctrl+A：使我方不行动的人物可再次行动

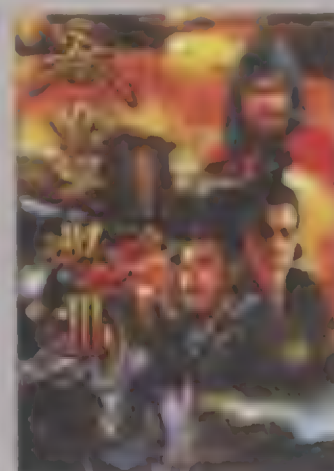
Ctrl+R：使我方人物谋略值、体力、战力全满恢复

Ctrl+O：进入下关

Ctrl+G：使鼠标所指的人物死亡

Ctrl+K：使敌方人物的战斗力为2

Ctrl+C：攻击皆为百以上



1998年刊载经典秘技10条

雷神之锤II（QUAKE II）

在游戏中按“'”键后，在信息窗口中输入以下字符串可得到相应秘技：

g–unlimited–ammo：得到弹药无限

give all：得到所有武器、物品和弹药

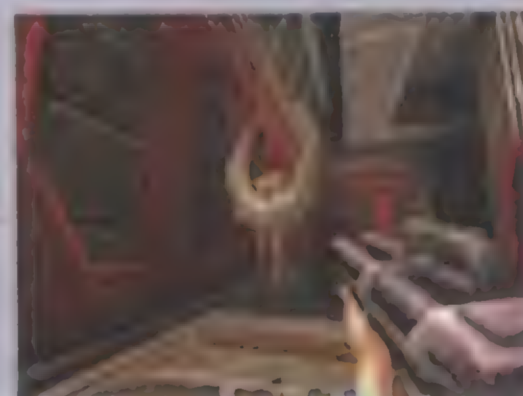
give armor：得到护甲

give quad：杀伤力变为4倍

god：无敌

no clip：穿墙

no target：没有敌人



铁甲风暴（Metal Knight）

在游戏中按Enter键后，输入相应字母，可得到相应的秘技：

luckeybird：过关

richbird：增加10 000元金钱

sunshine：地图全亮

thunderbird：加快建筑的建造速度



侠盗猎车手（Grand Theft Auto）

在角色选择画面，按Del键重新为角色命名，输入以下字符串作为角色的名字，即可得到相应的秘技：

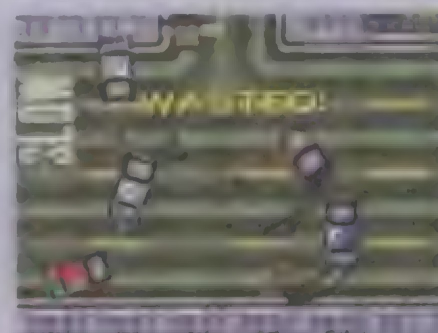
buckfast：按下数字键盘的“*”键可获全部武器

iamthelaw：没有警察；itstantrum：生命无限

itcouldbeyou：加999 999 999点

super well：可选择全部的关卡与城市

suckmyrocket：全部武器、装甲和出狱许可证



星际争霸（Star Craft）

在单人模式下按Enter键后输入以下字符串可得到相应秘技：

power overwhelming：无敌

operation CWAL：快速建筑

black sheep wall：地图全开

there is no cow level：任务完成

something for nothing：开启所有可生产的选项

show me the money：获得10 000单位矿和气

跳关：输入ophelia，然后按下Enter键，再打入你想选择的关卡名称。



极品飞车3——热力追踪 (The Need for Speed 3:Hot Pursue)

在游戏主菜单输入以下字符串，可得到相应秘技：



allcars：获得游戏里所有的隐藏赛车

empire：开启帝国都市（Empire City）赛道

elninor：使用性能最好的El Nino赛车

在游戏中任意菜单画面下输入以下秘技：

allcars：所有赛车比赛

newcars：驾驶警车

另外，在选择赛车时输入“go##”可取得#赛车车辆（##为01~21）。

彩虹六号 (Rainbow Six)

在游戏中键入“激活作弊模式，输入以下字符串可得到以下相应的秘技：



5FINGERDISCOUNT：弹药全满

AVATARGOD：单人无敌模式

TEAMGOD：团队无敌模式，所有队员不死

NOBRAINER：关闭人工智能（关闭后将不能开门、上楼梯和扶梯）

DEBUGKEYS：可用F10键切换Debug模式，功能如下：A：让电脑控制的敌人及人质不动；F12：跳过此关

玩具兵大战 (Army Man)

在游戏中按Esc键，输入以下字符串，即可得到相应秘技：



Aeroballistics：补充空中支援力量

Kahuna：同时激活爆炸、全屏地图及刀枪不入

Occultation：隐蔽

Paralysis：冻结敌人部队

Pyromancer：按鼠标右键投放炸弹

Triumph：胜利

Telekinetic：时空传送（进入卷屏模式以选择要去的地点）

横扫千军 (Total Annihilation)

在游戏中按Enter键，再按+键，然后可输入下列秘技：



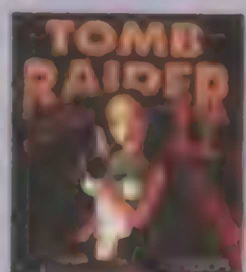
Atm：增加1000金和能量

Doubleshot：两倍火力

Nowlsee：显示地图

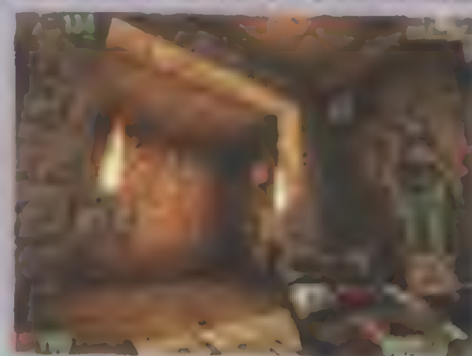
古墓丽影II (Tomb Raider 2)

在游戏中先点燃一个小火把，然后再按住Shift键，前走一步，后走一步，松开Shift键后，原地转3圈，现在往前跳就可以跳关，往后跳则得到所有的武器和药包。



虚幻 (Unreal)

在游戏中键入“'”后输入以下字符串可得到相应的秘技：



invisible1：使你隐形

invisible0：恢复隐形

FLY：飞行

GHOST：穿墙

GOD：无敌

KILLPAWNS：杀死所有怪物

ALLAMMO：现有武器加到999发子弹

BEHINDVIEW 1：以第三人称尾随视角进行游戏

BEHINDVIEW 0：以第一人称视角进行游戏

PLAYERSONLY：时间停止，再次使用取消停止

SLOMO#：调整游戏速度（缺省速度为1.0）

WALK：从飞行或是穿墙状态中还原为步行

1999年刊载经典秘技10条

半条命 (Half-Life)

用“hl.exe -console”命令或用“hl.exe -dev -toconsole”命令启动游戏直接进入控制台，按F7调出Quick Save的进度或键入/map c0a0开始新游戏。在游戏中用“'”键呼出命令输入行，输入“sv_cheats 1”开启作弊模式后，输入以下字符串可得到相应秘技：



impulse 101：获得所有武器弹药

/god：无敌；/noclip：穿墙

/notarget：隐身

300就像在月球上，1完全失重。

/thirdperson：第三人视角作战模式

/sv_gravity #：改变地心引力设置，#取值1~800，800是正常引力。

古墓丽影III (Tomb Raider III)

按住Shift，按方向键←→↓↑，松开Shift，下蹲，原地转3圈，然后向前跳过关，或向后跳武器加满。



掏枪，按住Shift，依次按方向键↓↑，松开Shift，下蹲，原地转3圈，然后向前跳过关，或向后跳武器加满。注意：不要拿照明弹，否则后果会很惨。使用秘技时必须装备手枪，如果用其它武器，请先切换到手枪。

盟军敢死队——使命召唤 (COMMANDOS:Beyond the Call of Duty)

在游戏中快速键入“GONZO1982”（如果秘技无用，改输入“GONZOOPERA”），然后按以下组合键可得到相应秘技：



Ctrl+I：无敌

Ctrl+Shift+N：完成任务，进入下一关

Shift+X：用Look命令将队员传送到鼠标所在点

Shift+V：敌人看不见

三角洲特种部队 (Delta Force)

在游戏中按下“~”键之后便可以输入以下秘技：



iwillsurvive：无敌模式

closetoyou：隐形模式

letmego：跳关

LARANDY：武器全满

LASKIP：完成任务

LAMAXOUT：所有物品全满

生化危机2 (Resident Evil 2)

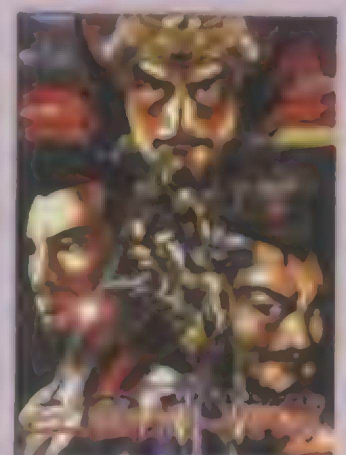


选第四幸存者：运行REGEDIT，在HKEY_LOCAL_MACHINE中选SOFTWARE--CAPCOM--Resident evil2，把里面的SPECIAL键值从1改成ff，即可在游戏SPECIAL中选择第四幸存者CHRIST。

弹药无限：进入物品栏，输入上、上、下、下、左、右、左、右、X键，就可以弹药无限了。

三国群英传II

在游戏中输入密码“DALL”，启动秘技模式（成功会有一声音效），然后按以下按键：



在大地图：

F3：所有的城加10 000金

F4：所有城内的预备兵补满

F6：我方所有的武将升1级

作战时：

F5：重复上一武将技

F6：施展一次武将技

F8：气力直接补满

O：对方武将体力变0

愿大软在今后做得更加的出色，我会一直支持的。（重庆 卢康西）

魔法门之英雄无敌III (Heroes of Might and Magic III)

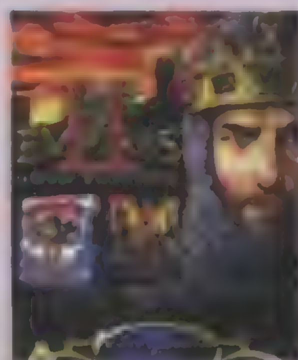
按tab键，键入以下字符串，再打回车
nwconlyamodel：立刻建出城里所有建筑
nwccoconuts：英雄行动力无限
nwcshrubbery：加各项资源



以下密码仅适用于中文版：
win：直接胜利
money：加资源
movement：无限移动力
buildings：所有城市建筑完成
spells：所有法术与999点法力

帝国时代II (Age of Empires II)

开始游戏时，先将设置选项中的Cheat Mode开关勾选上，而后在游戏中按下回车键，在对话框内输入以下字符串以获得相应的秘技功能：



AEGIS：加快建筑速度
I R WINNER：获胜
MARCO：展现地图
LUMBERJACK：1000木头
ROBIN HOOD：1000金子
ROCK ON：1000石头
CHEESE STEAK JIMMY'S：1000食物

幻世录 (The Legend of Fancy Realm)

在启动游戏时执行HSL.EXE后面加不同的参数可启动不同模式，其参数如下：
–pos：显示游标坐标，方便找宝物



–page：如果画面停住（或看不见）才使用
–godset：启动秘技模式，功能如下：
F5：HP、MP、ST全满
F8：每按一次加钱10 000
F7：第一次经验值等于升级经验值，以后每按一次加100

模拟城市3000 (Sim City3000)

在游戏中同时按Ctrl+Alt+Shift+C，左上角会出现一个视窗可输入密码：
i am weak：建筑所有的东西免费



i love red tape：能够建造所有的普通建筑
pay tribute to your king：马上获得奖励的建筑物
power to the masses：拥有所有的电力系统
water in the desert：拥有所有的水利系统
garbage in，garbage out：拥有所有的垃圾系统
call cousin Vinnie：会议视窗中有人会捐献$100 000给你
zyxwvu：先拒绝上一个密技的捐献，然后再使用这个密码，奖励选单里面会出现一座SIMCITY城堡，可让周围的地价和环境增长，同时给附近地区带来很多其他的好处。

开启所有的建筑物（不必调出秘技窗口），请按下列步骤操作：
1.点击Power Plants选单，然后将弹出窗口关闭；2.点击Reward & Opportunities选单，将弹出窗口关闭；3.点击Garbage Disposal选单，将弹出的窗口关闭；4.最后打开“Landmark”窗口，你就会发现所有建筑物现在都可以用了。

2000年刊载经典秘技10条

恺撒III (Caesar III)



在游戏中用鼠标右键点击水井，然后按下Alt+K，接着按下以下按键：
Alt+C：得到金钱（你的金钱数必须小于5000）
Alt+V：立刻过关

合金装备 (Metal Gear Solid)

在执行文件后加入 –cheatenable（如：mgsi.exe –cheatenable）启动游戏，就可在游戏中使用以下秘技：



F2：无敌模式
F4：无限弹药
F6：观察模式
F5：正常模式
F7：快速启动

足球2001 (FIFA2001)

在主菜单界面里输入以下密码：



Gimmethemoney：增加金钱
Playersmaybe：免费球员
Playersarelocked：对方无法移动
Dizzy：从天而降的异形？

杀手——代号47 (Hitman:Codename47)

打开游戏目录下的“Hitman.ini”文档，手工添加如下一行参数：enableconsole 1，而后在游戏中按下“!”键，输入以下密码：

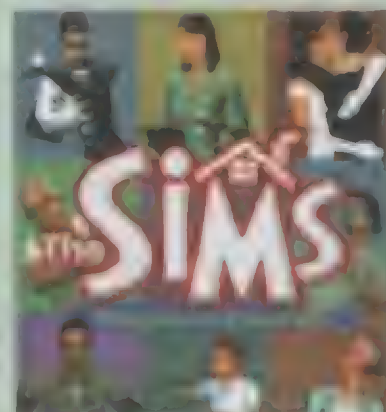


god 1：无敌模式开启
invisible 1：隐形开启
giveall：武器弹药全满

注意：隐形开启后会对游戏有影响，在开始的训练关，寻找圣像的丛林关必须在47为可见状态下才能发展情节，所以要适时关闭。giveall在武器交易关不要用，要不即使按要求完成任务，也无法过关。

模拟人生 (The Sims)

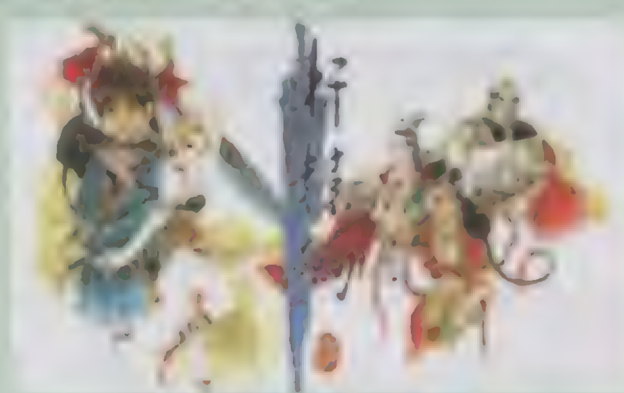
在游戏中按下Ctrl+Shift+Alt+C，然后输入以下秘技：



klapaucius：得到$1000
rosebud：得到$1000（适用于v1.1或更高版本）
set_speed#：游戏速度设置为–1000到+1000
interests：改变人物的性格和兴趣
autonomy#：设置人物的自治权（1～100）
用regedit找寻“HKEY_LOCAL_MACHINESoftware MaxisThe Sims”，修改SIMS_LANGUAGE，将“USEnglish”改成“TraditionalChinese”，再执行游戏，整个界面会换成中文。

轩辕剑叁——云和山的彼端

在游戏中用以下名字进行游戏，就可以得到以下秘技效果：



何然：起始全属性25
辅子彻：起始全属性30
杨坤硕：起始力量50，HP200
古月圣：起始全抗性50
铸石子：起始耐力100，体力300
乐乐（？）：起始智慧70，MP250
宁采臣：力量0
无限使用绝招：在战斗时，当行动值蓄满选单出来后，或者当愤怒值是“零”时，按4键即可无限次使用绝招。

霹雳小组III——近战小队 (SWAT 3:Close Quarters Battle)

在游戏中按“Shift+'”键调出控制台，输入下列代码就能获得相应秘技：
iamleet：完成当前任务
johnwoo：进入下一关



swatlord：全队无敌
biggerpockets：获得无限弹药
casual：部员全部换上夏装
nc17：开启血腥画面
noshades：使夜间执行任务好像在白天
取消误伤：用文本编辑器编辑游戏安装目录下的“swat.cfg”文件，将语句shootgoodguys=1改为shootgoodguys=0，这样在游戏中你的子弹就不会误伤到己方队员了。

英雄无敌历代记（Heroes Chronicles）

以下秘技适用于本系列的所有游戏，在游戏中按下Tab键后输入以下字符串可得到相应的秘技功能：



nwctrinity：每格军队位置增加5个大天使

nwcnebuchadnezzar：无限移动次数

nwctheconstruct：获得10万金及各种资源100个

nwcredpill：立即胜出

nwcthereisnospoon：获得999魔法及所有咒语

nwczion：获得所有建筑物

闪击战（Sudden Strike）

在游戏进行时按Enter键，然后输入下列密码：



**supperman：开启无敌模式

**starcraft：99个奇特炸弹的攻击

**nofog：观看完整地图及所有部队。

剑侠情缘II

进入游戏后，按Shift+F12开启作弊模式（再按Shift+F12关闭），这时会看见屏幕左上角出现FPS=XX字样，而后按以下按键开启相应的秘技功能：

Shift+A：主角的3项基本指标生命、体力、内力全满



Shift+K：主角修炼的武功等级升1级

Shift+L：主角战斗等级升1级

Shift+M：得到1000两银子

Shift+G：不死，注意有些场合主角必须战败游戏才能继续

Shift+U：主角大量失血

在开启了秘技模式后，将鼠标移到屏幕上任何一个位置，按Shift+X便是瞬间移动。

2001年刊载经典秘技10条

三国霸业

先按下F9，然后输入以下密码



map：地图全开

gold：金+1000

food：粮+1000

soldier：该城士兵全满

change：开启测试模式，在此模式下按以下键：

h：我方无敌

x：学到所有武将技

k：群雄自传关卡模式直接过关

测试模式会导致部分按键失去作用，如P键暂停失效等。另外在群雄自传的关卡游戏中按下F9指定城，输入all，按下回车后所有自传关卡全开。

剑侠情缘外传——月影传说

按Ctrl+F9可开启秘技，然后按以下按键



Ctrl+I：无敌

Ctrl+h：升1级

三国立志传



按Ctrl+Alt+F1启动秘技视窗，输入下列文字（注意大小写）：

Run Forrest：战斗中行动点数增为50

Oh my gold：加5000两金钱

I don't wanna die：刘备变为98岁

Give me that ##：获得物品（##为物品代码）

彩虹六号——秘密行动（Rainbow Six：Covert Operations）

游戏中按"'"键调出对话窗口。在单人模式下输入下列代码以激活相应的秘技功能：



avatargod：选定的角色无敌

teamgod：小队无敌

5fingerdiscount：弹药全满，物品重新填满

nobrainer：关闭AI

silentbutdeadly：走路的时候会有特殊效果

explore：切换胜利条件

盟军敢死队II（Commandos II）

游戏中任选一名队员后输入GONZOANDJON激活秘技，或以GONZOANDJON为名进入游戏，然后输入下列组合键



Shift+X：将队员直接传送到鼠标所在位置

Ctrl+V：隐形模式

Ctrl+I：无敌模式

Ctrl+Shift_N：直接获胜

大富翁5

在单人模式的"STAGE"中按下发送讯息钮，下方会出现对话框，输入以下密码得到相应效果：



!gettool X：得到X号道具（X为1~14数字）

!getcard X：得到X号卡片（X为1~24数字）

!time X：剩余X秒（X为数字）

!level X：等级变为X（X最大99，但无法得到特技）

!money X：现金变为X（X为现金，但不要超过5 000 000，否则会跳出）

半条命——反恐精英（Half Life：Counter Strike）

按"~"键进入服务器主机的平台模式，输入"sv_cheats 1"启动秘技模式，然后输入"changelevel 地图名称"，最后键入以下密码启动秘技：

give spaceweapon_awp：得到狙击枪



sv_clienttrace 9999：启动超级自动瞄准功能

give 武器名称：得到武器

英雄萨姆（Serious Sam）

在游戏中按下"'"开启控制台，然后可输入以下密码（输入代码后按回车键再按"'"键回到游戏）：



please god：无敌

please giveall：加满所有武器和弹药

please killall：消灭所有敌人

please open：开启所有的门

please fly：飞行模式

please ghost：穿墙模式

please invisible：隐身模式

明星三缺一

游戏中打牌时可使用下列秘技：



MJFUNCTION：功能牌全满

MJMONEY：钱加10 000

MJLOOKLOOK：偷看牌

选对手时可用下列秘技：

Ctrl+左键：选同样角色

明星对战，冠军争霸初赛时，可使用下列秘技：

MJONECOLOR：拿清一色的牌

大软的成长记录了我的辛酸、痛苦和荣辱。200期是一个新的起点，祝她一路顺风。（晶合后院 地）

傲世三国 (Fate of the Dragon)

在游戏中按下回车键，然后输入以下秘技：

|obj+greed|：增加所有城市资源

|om+superman|：选中部队无敌

|om+icanseeagain|：打开雾

|om+smartbomb|：清除所有在视野内的敌单位

|om+gonzales|：加速

|om+fps|：显示帧速率

|om+godblessgreed|：超级



（注：以上所有秘技适用于1.03以上版本）

傲世三国——三分天下

在游戏中按下回车键，当屏幕左下角出现一个光标时可输入以下秘技：

{levelup}：武士或士兵提升一个等级

{ineedwood}：增加1000单位木头

{ineedmeat}：增加1000单位生肉

{ineedrice}：增加1000单位谷物

{ineedfood}：增加1000单位食物

{ineedwine}：增加1000单位酒水

{ineediron}：增加1000单位铁

{ineedwin}：过关

{ineedall}：所有城市资源增加50 000



2002年刊载经典秘技10条

重返德军总部 (Return to Castle Wolfenstein)

以命令行参数（快捷方式属性里的目标一栏）"+set sv_cheats 1"启动游戏，之后就可以在游戏中按下"`"键开启控制台输入以下密码了：

/god：无敌模式

/notarget：敌人不攻击

/noclip：穿墙模式

/give all：获得所有武器且弹药全满



/give armor：获得盔甲

/give health：增加生命值

/give stamina：增加耐力

/mapname：获悉当前地图的名称

/spdevmap ###：跳关（###为地图名称）

英雄无敌IV (Heroes of Might and Magic IV)

在游戏中按下Tab键后输入以下密码（注意大小写）即可获得相应的秘技功能：

nwcSacrificeToTheGods：最大的好运

nwcAmbrosia：免费获得材料

nwcCityOfTroy：建立所有建筑

nwcStMichael：获得天使

nwcImAGod：访问作弊菜单

nwcSphinx：谜题地图全开

nwcHermes：无限移动

nwcValhalla：赢得战役

nwcAthena：得到技能

nwcFafnir：获得黑龙

nwcRa：获得凤凰

nwcThoth：提升级别

nwcIsis：学习魔法

nwcAres：赢得战斗

nwcPan：士气最大



新剑侠情缘

先修改NewSword.ini，将其中"Debug=0"改为"Debug=1"（建议用UltraEdit，不能使用记事本直接修改），然后在游戏中按以下按键开启秘技功能：

Shift+A：生命、体力、内力全满

Shift+K：升正在修炼的武功等级

Shift+F12：开／关作弊模式

Shift+G：锁定生命

Shift+L：升人物等级

Shift+I：物品全齐

Shift+M：得到1000两银子

Shift+退格键：杀敌



侠盗猎车手III (Grand Theft Auto III)

在游戏中输入以下密码即可：

gunsgunsguns：获得所有武器

ifiwerearichman：获得额外金钱

gesundheit：生命值全满

nobodylikesme：所有的行人都攻击你

weaponsforall：行人互殴

timeflieswhenyou：时间加速

turtoise：获得100%盔甲

anicesetofwheels：隐形车辆

chittycittybb：飞行车辆

nastylimbscheat：血腥模式



荣誉勋章——联合袭击 (Medal of Honor:Allied Assault)

以命令行参数（快捷方式属性里的目标一栏）"+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"的方式启动游戏，之后就可以在游戏中按下"`"键开启控制台输入以下密码了：

dog：上帝模式

wuss：所有武器和装备

noclip：穿墙

notarget：敌人不攻击

give ammo：弹药全满

tele x y z：传送至x y z坐标



三国志VIII

在军议画面选[策略]，用鼠标左键按住[鼓舞]、[幻术]等任意策略左三角箭头"←"10秒钟以上，看到数值乱跳时松手，该策略的数量将变成10个。另外，游戏中所有的左三角箭头"←"按10秒钟以上，都会有秘技出现。例如，在卖粮画面用鼠标左键按住左三角箭头，当数字开始跳时放开左键，再按Enter，钱会全满；存钱时存1元，然后用鼠标按减少，按住约15秒不放，身上和城里的钱数额会变成最大。



魔兽争霸III (WarCraft III)

在游戏中按回车键，然后输入以下密码即可：

iseedeadpeople：地图全开

allyourbasearebelongtous：立刻获胜

thereisnospoon：魔法无限

whosyourdaddy：无敌

WarpTen：快速建造

pointBreak：得到食物

synergy：科技树

sharpAndShiny：升级

keyserSoze [amount]：得到黄金[数字]

greedIsGood [amount]：得到资源

leafItToMe [amount]：得到木头[数字]

motherland [race] [level]：升级 [人物] [级别]



地牢围攻（Dungeon Siege）

在游戏中按下回车键，然后就可以输入以下密码了（仅限单机版使用）

zool：无敌

drdeath：所有数值加到150

shootall：不必点击

loefervision：取消迷雾

checksinthemail：获得999 999金钱

sniper：所有角色可以从远处射击敌人



富甲天下3

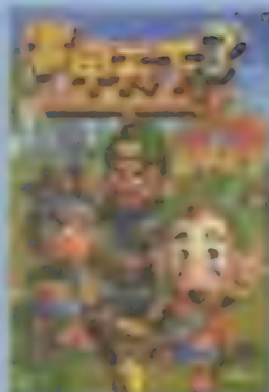
在轮到玩家时同时按下Tab、F1和Backspace（退格键）会出现对话窗口，然后输入以下密码即可：

fu06：加钱

1u/：加兵

ru4a 6#：加计谋（# 为0～47）

ru ej0 #：加机关（# 为0～19）



2003年刊载经典秘技10条

神话时代（Age of Mythology）

在游戏中按下回车后输入以下密码即可（注意要大写）：

TROJAN HORSE FOR SALE：增加1000单位木材

ATM OF EREBUS：增加1000单位金钱

JUNK FOOD NIGHT：增加1000单位食物

WRATH OF THE GODS：获得新的神力

DIVINE INTERVENTION：恢复用过的神力

GOATUNHEIM：获得"Goat"神力

WUV WOO：飞行的紫河马

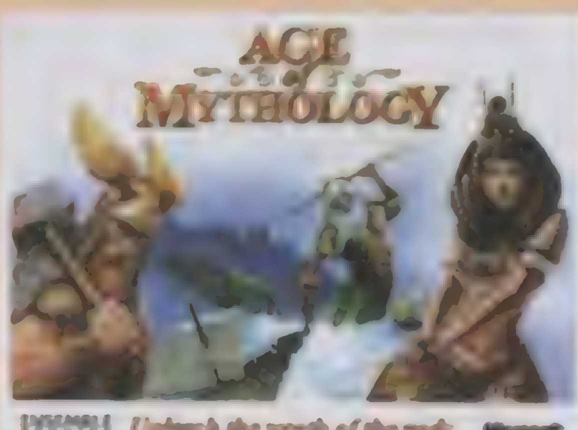
CONSIDER THE INTERNET：减速

THRILL OF VICTORY：直接获胜

LAY OF THE LAND：地图全开

L33T SUPA H4X0R：快速建设

CHANNEL SURFING：直接跳到下一关卡



幻想三国志

在主画面时，同时按Ctrl键和W、I、N键，可进入蓝底白字状态，输入"FSWIN"（大写），听到召唤兽的叫声就可以了。

在游戏中按V键获胜，按Y键可回复体力、真气，但昏倒就不行了，按F9可修改能力。



仙剑奇侠传二

在游戏安装目录下新建"Pal2.txt"的文本文件以在游戏中打开Debug模式。文本中请输入以下内容（如果游戏是繁体版请将以下内容转为Big5码）：

0 ；0.是否全屏幕，是为1，否为0

1 ；1.是否开启热键功能

1 ；2.是否显示FPS

1 ；3.是否检查网络（LAN）上有无新版本执行文件

1 ；4.战斗中是否播音效

0 ；5.是否游戏一运行就进战斗

1 ；6.进入游戏后是否启动主界面

1 ；7.在游戏（启动／结束）时是否（暂停／继续）Winamp的播放

这样即可在游戏中用快捷键实现秘技功能：

Ctrl+Q：战斗马上胜利

Alt+F1：显示角色相关信息

Alt+F2：显示阻挡格

Alt+F3：阻挡格无效

Alt+F4：结束程序

Alt+F8：开启剧情快速略过功能

Alt+F12：系统开关列表

F9：自动略过所有战斗

P：游戏画面抓图

R：切换跑／走

Q：快速存档

S：快速开启存档列表

L：快速开启读档列表

数字键盘*：开启小地图

数字键盘+：小地图放大

数字键盘-：小地图缩小



三国立志传2

首先需要将游戏更新到1.041版，执行游戏后按Ctrl+Alt+F9，就可以使用以下秘技了：

GiftForMe #：获得物品（# 为物品编号）

NoLifeFriends：友军生命值剩1点

MoreAction：攻击后能继续下命令

FullRunPoint：行动点数最大

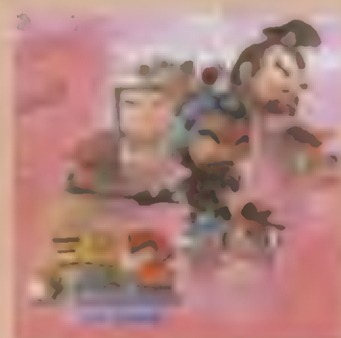
GoldGoldGold：金钱加5000

FullEnergy：体力值为99

BedBedBed：敌人昏迷

FullThinkPoint：灵感补满

FullLongLife：生命值补满



使命召唤（Call of Duty）

在游戏快捷方式的"目标"窗口内加入参数"+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1"，进入游戏后按下"~"键打开控制台，输入以下密码即可。

god：无敌模式

give health：满生命

notarget：忽略敌人

noclip：穿墙

give [物品名称]：获得指定物品，例如：give MP40



战地1942（Battlefield 1942）

在单人游戏中按"~"键开启控制台，输入以下密码即可：

aiCheats.code Tobias.Karlsson：无敌模式

aiCheats.code Jonathan.Gustavsson：消灭敌人的BOT

aiCheats.code Thomas.Skoldenborg：消灭BOT

aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer：切换AI状态

aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome：新再生点



魔兽争霸III——冰封王座（Warcraft III：Frozen Throne）

在游戏中用Enter键打开秘技模式，输入以下秘技后按Enter键确认：

greedisgood #：+#金子和木头（# 任填）

greedisgood：+500金子和木头

allyourbasearebelongtous：直接胜利

iseedeadpeople：打开地图

thereisnospoon：无限力量

whosyourdaddy：神化模式

strengthandhonor：无敌环境

pointbreak：清除食物限制

warpten：生产速度变快

whoisjohngalt：加快研究

sharpandshiny：研究升级

synergy：无需技术支持



《大众软件》200期之际，我希望她能够将正确引导玩家游戏的精神继续发扬下去……（广西 李冰洄）

三国群英传IV

在战斗中暂停后输入密码回车：

S34STARON：打开秘技模式

S34STAROFF：关掉秘技模式

输入成功后，画面正中间会出现"Debug mode on"字样，然后可输入以下秘技：



换兵种秘技：输入"sol####"后回车，第一个#代表屏幕左边或右边的军队，左是0，右是1；第二个#是指定武将，为1~5；后面两个#是指定兵种，从01到28。

换武将技秘技：输入"BL###"后回车为左军主将立即使用武将技。输入"BR###"后回车为右军主将立即使用武将技。###是武将技编号，从001到221排序。

换阵形秘技：输入"FOR###"后回车。第一个#是代表左右方军队，左是0，右是1。后面两个##是指定阵形，从00到07排序。

"DIE##"后回车为敌武将死亡，第一个#必须输1，第二个#为1~5号敌武将，如果输入0则敌人全灭。

"INV#"后回车为武将无敌，#为0代表左边武将无敌，#为1代表右边武将无敌，重复输入则解除。

在秘技模式开启下，游戏中占领超过30座城池就会出现日本国（此秘技为寰宇之星特别提供）。

轩辕剑肆

在游戏安装目录下建立game.ini，再使用文本编辑软件在该文件中加入：

[debug]

hot_key=1

保存后退出，启动游戏输入秘技：



CTRL+W：在战斗中瞬间杀死对手

CTRL+L：随时读取游戏存档

CTRL+S：随时在游戏中存盘

F1：重载对话段

F2：启动编辑模式

F3：三角地板碰撞和角色碰撞

F4：记录对话标记点

F6：随时进入天书系统

F7：取消加速

侠盗猎车手——罪恶都市（Grand Theft Auto:Vice City）

在游戏中直接输入以下密码：

YOUWONTTAKEMEALIVE：被通缉级别+2

LEAVEMEALONE：被通缉级别为0



PROFESSIONALTOOLS：得到专业武器

NUTTERTOOLS：得到神秘武器

PRECIOUSPROTECTION：装甲全满

ASPIRINE：生命值全满

COMEFLYWITHME：车辆可飞行

FANNYMAGNET：吸引女人跟随

GETTHEREQUICKLY：快车

GETTHEREVERYFASTINDEED：更快的车

GETTHEREAMAZINGLYFAST：最快的车

2004年刊载经典秘技10条

模拟人生2（The Sims 2）

先按Ctrl+Shift+C弹出Console窗口，然后输入以下密码，注意大小写区别：



Kaching：增加1000元

autoPatch -on：开自动更新

autoPatch -off：关自动更新

slowMotion #：设置游戏速度（#为0~8，0为正常速度）

圣域（Sacred）

以"/CHEATS=1"为参数启动游戏（在游戏快捷方式的"目标"窗口内添加），然后在游戏进行中按下"'"键打开控制台，输入sys cheats 963打开作弊模式，然后就可以输入下列密码：



cheat lord：上帝模式

cheat decap：斩下玩者人物的头！？

cheat teleport：瞬移

模拟城市4（SimCity 4）

在游戏中按Ctrl+X会有一个对话框出现（如果没有请先按ESC），然后输入下列字符得到相应的秘技功能：

WhatTimeIzIt 日期：调整到你想要的日期



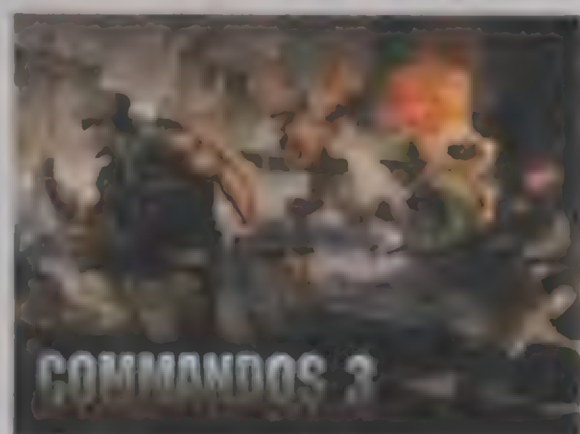
You don't deserve it：可以使用全部的奖励

WeaknessPays：增加1000元

Stopwatch：暂停/继续24小时时钟

盟军敢死队3——目标柏林（Commandos 3:Destination Berlin）

以"Soyincapaz"为名字进入游戏开启作弊模式，然后按下以下组合键即可。只要开启了作弊模式，若再换个名字进入游戏，组合键也同样生效。



Ctrl+I：无敌

Ctrl+V：隐身

Ctrl+Shift+X：消灭所有敌人

Ctrl+Shift+N：跳过任务

Shift+X：将队员放到指定地点

半条命2（Half-Life 2）

首先复制Autoexec.cfg文件到游戏安装目录下，再在《半条命2》快捷方式的"目标"窗口内加上添加参数"-console"，进入游戏后"~"键呼出控制台，输入以下密码即可开启相应的秘技功能：



god：无敌（限单机）

give weapon_武器名：获取武器

buddha：减少自己的生命

hurtme #：伤害其他玩家（#为数量）

impulse 101：得到所有武器

impulse 82：得到一辆吉普

notarget：玩家变成隐藏的NPC

noclip：穿墙（限单机）

maps：显示地图列表

map：载入指定地图

developer #：开启开发者模式（#为0~2）

+mlook：允许用鼠标观看

exec：执行已设定的脚本

cl_showfps 1：在游戏中显示FPS数值

npc_create：创建一个NPC

setpos：将玩家移动到指定地点（必须先输入过sv_cheats指令）

富甲天下4

新建一个文本文档cheat.txt并将其放到游戏安装目录下，在游戏中按下Ctrl+Alt+Shift+F1后，会出现一个游标，输入以下密技，请注意大小写及空隔。

Add EP：跟在主公身边的武将升级经验全满
Money：我方银两加10 000
Soldier：我方士兵加10 000
Building #：我方得到建筑图（#取值0~46）
Weapon #：我方得到武器（#取值0~41）
Trap #：我方得到机关（#取值0~23）
Think #：我方得到一般计谋（#取值0~39）
ThinkWar #：我方得到战斗计谋（#取值0~38）



虚拟竞技场2004（Unreal Tournament 2004）

在和Bot战斗时按下“~”键，输入以下密码即可：

allamo：每件武器得到999子弹
loaded：得到所有武器
god：无限生命
fly：飞行模式
ghost：穿墙
killbots：杀死所有Bot



反恐精英——零点行动（Counter Strike:Condition Zero）

在游戏中按“~”键启动控制台，输入“sv_cheat 1”再输入以下字符启动相应秘技：

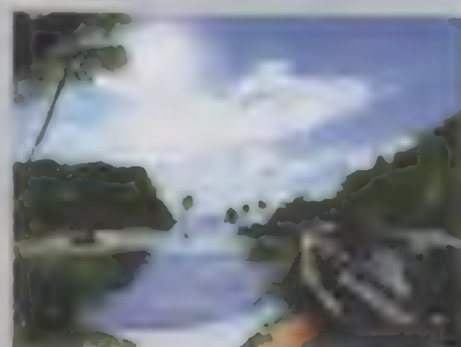
god：无敌模式
noclip：穿墙
notarget：敌人停止进攻
impulse 101：获得每关所有武器



孤岛惊魂（FarCry）

以“-devmode”为参数启动游戏（在游戏快捷方式的“目标”窗口内添加），然后在游戏中按以下键即可得到相应的秘技功能：

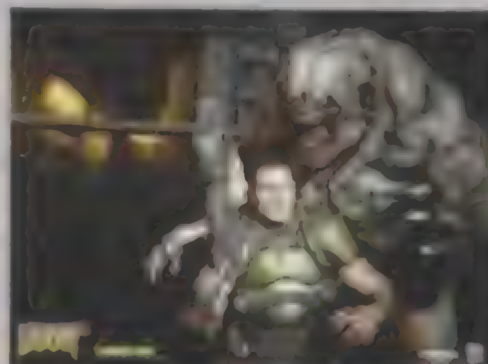
Backspace（退格键）：上帝模式
F1：第一/第三人称切换
F2：移动到下一个检查点
F3：重生
F4：穿墙开关
F9：存储进度
F10：读取进度
P：获得所有武器
O：获得999发子弹



毁灭战士3（DOOM3）

在游戏安装目录下的Base目录下的Doomconfig.cfg里加入seta com_allowConsole"1"，或者在游戏中直接用Ctrl+Alt+'开启控制台，然后输入以下字符得到相应的秘技功能：

god：无敌模式
noclip：穿墙
notarget：隐形
give all：获取所有武器和弹药
give doom95：载入95版的DOOM
give keys：获取游戏里的所有钥匙
freeze：冻结屏幕上的所有敌人



2005年刊载经典秘技5条

荣誉勋章——血战太平洋（Medal of Honor:Pacific Assault）

在游戏快捷方式后面加上“空格+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0”（注意不是mohpa_setup.exe，而是mohpa.exe），然后在游戏中按“'”键呼出控制台后输入以下代码：

dog：无敌模式
fullheal：血全满
wuss：获得所有的武器和弹药
noclip：穿墙模式
tele x y z：传送到x y z位置
give ammo：弹药全满



星球大战：旧共和国武士II——西斯君主（Star Wars Knights of the Old Repubic II:The Sith Lords）

进入游戏安装目录，用记事本打开Swkotor2.ini，在“Game Options”下面加入“EnableCheats=1”，玩游戏时按“'”键，这时你可能看不到控制台弹出，但可直接键入以下密码，即可得到相应秘技效果：

addexp #：设定经验值
givecredits #：得到金钱
givedarkside #：得到黑暗指数（不键入数字可得到最大值）
givelightside #：得到光明指数（不键入数字可得到最大值）
addlevel #：升到#级
giveitem #：增加当前选择物品数量
revealmap：看到当前整个地图
infiniteuses：无限使用物品
invulnerability：隐形+不死
heal：加满血和大能
givemed：得到100血包
giverepair：得到100高级修复包
givesitharmour：得到100装甲
turbo：移动加速
bright：夜视



极品飞车——地下狂飚2（Need For Speed:Underground 2）

在显示输入“回车（PressEnter）”的画面下，输入以下代码：

regmebaby：给你20 000金钱在Career模式中开始
opendoors：取得整个驾驶世界
ordermybaby：取得所有汽车



指环王——中土大战（The Lord of the Rings:The Battle for Middle-Earth）

1.开始任务时按Esc暂停游戏
2.按住“左Ctrl+左Shift+左Alt”键
3.再输入小键盘上的如下数字：

7755：恢复生命
5964：完美模式
8967：获得所有升级
7795：无限弹药
7578：无敌



过山车大亨3（Roller Coaster Tycoon 3）

将游客名改成以下名称，便可开启相应秘技：

Chris Sawyer：游客都高兴得跳起来
David Braben：为游乐设施无限提速
Frontier：所有游乐设施永不损坏
John D Rockefeller：金钱增加10 000元
Atari：所有游客大笑
John Wardley：建造的时候没有高度限制
Jon Roach：建造所有不可搭乘的设施
Sam Denney：建造所有可搭乘的设施



手牵手一步两步三步四步望着天，看大软一百两百三百四百连成线。（黑龙江 孟维）

寄语国产游戏十年

从1995年开始，国产游戏经历了希望与奋斗、蹉跎与坎坷、跌跌撞撞，在玩家的扶持与期待中努力成长着，终于进入了第十个春秋。今年，国产游戏10岁了，以扶持国产游戏为己任的电脑普及类媒体《大众软件》10岁了，国产游戏的两大代表金山软件与目标软件也都10岁了。忆往昔峥嵘岁月，一批又一批投身于国产游戏研发的游戏人们，心头泛起了几多思绪。然而，没有玩家的热情与信任，国产游戏这个幼儿又怎能从呀呀学语中渐渐成长。未来，国产游戏会有什么样的发展趋势，写下你的希望，期待你为国产游戏所作的祝福。

新浪网友 60.221.7.*
希望国产游戏越做越好！

新浪网友 220.174.123.*
欲穷千里目，更上一层楼！

新浪网友 219.239.43.*
苦尽甘来，全是情！

新浪网友 221.219.5.*
一款好游戏振兴一个民族。

新浪网友 218.6.241.*
往事不堪回首，前途几多艰辛。但是你们的存在就是我们的希望，继续努力，我会支持你们！

新浪网友 221.8.199.*
祝国产游戏红红火火，更上一层楼。

新浪网友 61.159.243.*
历经十年的风云变化，沧桑变迁，你们的奋斗和永不停歇的努力，才有了现今中国游戏业的蓬勃发展。尽管中国的游戏产业发展并不正规，能给你们的扶持和鼓励实在是少之又少，但是，请你们相信中国仍旧有许多像我们这样竭尽自己能力来支持每一款好游戏的忠实玩家。相信未来你们的路会越走越顺，加油，为了中国的民族游戏而努力！

新浪网友 61.170.212.*
一直喜欢《剑侠情缘》系列，希望金山做得更好。曾经迷恋昱泉的《笑傲江湖网络版》，然而现在它已没落……不愿看到国产游戏的衰败，祝每个国产游戏公司都能找到适合自己的道路，走好自己的路！

新浪网友 18.91.254.*
我爱国产游戏，那里有我们5000年的文化底蕴，它能使我们了解更多的历史文化并从中得到启发。我希望所有的国人能支持国产游戏。

新浪网友 218.85.43.*
支持国产，支持正版，支持中国人自己的游戏。

新浪网友 60.27.2.*
我相信在正面信息的不断出现后，国产游戏一定会逐步壮大，出现我们的暴雪、育碧。希望10年后，我们的游戏会更上一层楼！

新浪网友 218.25.84.*
上联：信为时 时守诚（信心、诚恳、时间）
下联：檐前水 水穿石（坚持、耐心、毅力）
横批：前后十年（风雨过后的彩虹）

新浪网友 220.163.168.*
希望国内游戏厂商能真正做出耐玩又有民族历史味的游戏，不论是什么类型。不要老说超谁超谁，超越自己就行了。要一个比一个做得好。别老在网游里转，要多做点优秀的单机游戏！

新浪网友 211.12.136.*
谁还记得金盘，谁还记得前导，谁还记得《神鹰突击队》，谁还记得《官渡》《赤壁》。过去的就让它过去吧。今天的才是我们应该关心的……

晶合后院 吉尔菲艾斯
希望能尽快做出一些国际级的大作，10年了，还做不出一部大作的话，也太说不过去了。期待国内厂商不要安于目前小小的利益，应追寻游戏的真谛。

晶合后院 愤青
要进步，必须先制订正确的宏观战略。大路走对了，再去考虑各个方面的问题。否则下一个10年还是白忙活。

晶合后院 快乐至上
如果有更多的资金投入、优秀的制作团队、足够的制作周期，我想会有很多大作出现。

晶合后院 享尔靖蓝
游戏只有创新才有乐趣。游戏不要趋于大众，要让大众追于游戏。一定要把画面质量提高到最好。能达到《生化危机》在电视中的效果就太好了！再等10年我也愿意。

晶合后院 吴三桂
国产游戏的关键是一种游戏素质和思想上的文化背景，走模仿路线，师夷长技以自强，是可行的路线，但想要中国游戏产业真正崛起，还是要有一点自己的东西。

晶合后院 偏激の苍蝇
有句老话叫"明天不一定会更好，但更好的明天一定会来到"，我对国产游戏有信心。

晶合后院 狂人 Boxer
学习是提高的前提，希望学习的不是包装而是用心来做游戏。

晶合后院 迪马
国产游戏，一路走好，别跟中国足球一样！

大众软件 WWW.POPSOFT.COM.CN　sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn

（以上为网友个人意见，不代表新浪和本刊观点。）

林晓：这期聊天室我们来聊聊榜评。榜评是折磨我们编辑的若干项任务之一，至于为什么，你可在各期榜评之间找到答案。这个榜评附着TOP TEN榜单，而榜单几乎和杂志本身一样悠久。最早的榜评来自钟以山，出现在1995年第3期的《大众软件》上。那时的TOP TEN，还是单一的30名的"GAME龙虎榜"。1999年，随着杂志改为半月刊，TOP TEN增加了软件排行榜。2002年，"GAME龙虎榜——我喜欢的游戏"改为"GAME龙虎榜——我正在玩的游戏"。2003年增加了"编辑推荐榜"。2004年，添加了"网络游戏排行榜"。2005年，又增加了"网吧流行游戏排行榜"。TOP TEN的数据全部来自读者投票，目前已有了信投、网投和手机投票3种方式。经过近10年的建设，TOP TEN以其中立的态度、客观的记录，成为国内比较权威性的游戏和软件排行榜。

不同的榜单催生不同的榜评，而榜评手的个人风格则让榜评千姿百态。要想将这100多个榜评的精华摘录在这里实在困难，只好从不同的年段中摘要几段，以帮助读者追忆当年的"江湖"风云。

毫无疑问，明年的"仙剑外传"也是肯定要上榜的，那么TOP TEN上就可能同时出现4个"仙剑"家族的成员占据高位的盛况。前些日子在采访姚仙时，针对我提出的"目前大宇的新游戏开发速度是否过快？"的问题时，姚仙一本正经地答道："不快，不快，只是刚刚达到玩家需要的开发频率而已，这种速度以后还要保持下去。"那么，照这样下去，在"仙剑"出到七八代的时候，会不会前10名一眼望去全是"仙剑"的影子？**（2003年23期 《游戏的权利》 8神经）**

玩游戏的人，一般都不太愿意承认自己的衰老，即便已经落伍，"从明天开始关心粮食和蔬菜"，但并不代表现在的我不喜欢陪着F4看流星雨或者阻止周杰伦继续挥舞双节棍，我也曾经拥有在游戏中海阔天空的光辉岁月，那是我的纪念，只属于过去纯真的自己。**（2003年19期 《TOPTEN的纯真年代》 同唱野花）**

当习惯于某个软件的界面及功能后，即使有朋友告诉你另外一个同类的软件有着更强的功能时，你可能也不愿花时间再去学一个新的操作流程——除非你对软件非常熟悉，或者你像我一样，每天至少要安装5到10个新软件（做软件编辑容易吗）。**（2002年12期 《软件不是洗衣粉》 风行水）**

由此可见，当前"需要"才是第一位，免费并不能成为被所有软件用户接受的理由。相反，就算是收费，只要能真正满足用户的需要（当然费用也不能收得太"黑"），就会马上被广大用户接受，就会获得丰厚的市场效益和社会效益。**（2002年08期 榜主随笔 黑木）**

长生剑——《星际争霸》，孔雀翎——《仙剑奇侠传》，碧玉刀——《暗黑破坏神Ⅱ》，多情环——《轩辕剑叁外传》《轩辕剑叁》，离别钩——《剑侠情缘2》，拳头——《傲视三国》，霸王枪——《石器时代》《生化危机3——复仇死队》**（2001年11期，月报 辰）**

《可爱小猫咪》重登榜单，成绩就相当不俗，已经可以遥遥望见前10名的护城河了，相信众多女玩家的加入是它这次重归排行榜的重要因素之一……**（2001年03期 月报 SUKI）**

记得5月下榜评中我评论说网景的浏览器已走向末路，有读者不悦，投书编辑部问我是何居心。可现在看看榜上早已没有了网景的身影，正在我凝神寻觅Netscape Communicator之时，早有白袍IE催马而出："兀那Walker，在此徘徊不去可是在找网景的浏览器吗？那厮早被我一招免费集成大法斩于马下，你就不必枉费心机了，趁早归顺软爷大营，保住你一条小命！"说毕微软三将齐声仰天长笑，声震四野，端的是威势惊人。**（1999年14期 榜主随笔 Walker）**

真正的电脑发烧友往往是以玩游戏起家，在攒机中成长，最后沉寂于网络，达到人机合一的最高境界……软件的升级就更频繁啦，有一些写自由软件的疯子上午刚把1.01版发布到网上，5分钟后可能会出来一个1.02版，等你晚上吃完饭再看，发现大家都在讨论它的1.99版。**（1999年01期 月报 水晶）**

《仙剑奇侠传》的走红是一个奇迹，由于它引入了许多新的设计思想，所以才能引得许多从不玩游戏的痴男怨女对它情有独钟。其实它还有许多可加笔墨之处，例如赵灵儿为什么爱上李逍遥，在情节的构思上它还比不上老古董《侠客英雄传》，就这样的作品居然成为中文RPG的里程碑，至今无人能够超越，实在是一个悲剧。且夫天地为炉兮，万物为铜，阴阳为炭兮，造化为工……**（1997年05期 月报 鲲）**

日本历史上也有像中国的三国、南北朝等那样分裂争战的时期，这些成为很好的SLG素材，从GAME去了解历史，再引发对历史的兴趣，从而苦学历史的例子很多，在此我不一一列举了。其实，我们从《太阁立志传》的上榜就可以看出，该游戏讲述了日本南北朝时期的故事，如何从一名"小丑"爬到"太白"，这除了靠你的机敏外也要靠能力和经验呢！**（1995年第3期 月报 钟以山）**

诸位小编辛苦。期待大软今后有更佳表现，创造杂志发行量的新纪录。（晶合后院 快乐至上）

林晓：200期的TOP TEN是游戏排行榜。这期榜评谁来写呢？主编大人发话"让第一期写榜评的人来写吧！"于是，我就从茫茫人海中将钟以山找了出来。当年他主持TOP TEN的时候还是大学的学生，如今却已经是资深的游戏人了（头衔是某游戏公司市场部总监，厉害啊）。钟以山的200期榜评，一如他的第一个榜评般中规中矩。

忧郁的夏之六月榜评

■北京 钟以山

本期新鲜出炉的单机游戏榜单感觉很应景，不知是为了迎接《大众软件》杂志第200期还是为了欢迎我（笑）。榜上显然带有浓浓的怀旧色彩，这么多的经典大作（在榜上"住"了将近10年的游戏，你说经典不经典？）雄踞榜上，一如上个世纪1995年、1996年那会儿。所不同的是当年"国内代理"一栏的空白如今早已填满。

这期榜上共有RPG游戏5款，RTS游戏2款，FPS、SPT、RAC游戏各一款。由此可见在《大众软件》游戏排行榜建成后的这么多年里，无论是老玩家还是新用户，大家还是对RPG情有独钟。此外，虽然RTS这种游戏形式因在制作上的跟风严重而势微，但大家的眼光果然"贼"亮。榜上有名的两款出自同一制作公司的RTS均是经典之作，其中一款更是陪伴了一代又一代的玩家，不由得不让人感动。

榜上5款RPG中有4款来自大宇资讯，其中"仙剑"家族浩浩荡荡令人瞩目："仙剑奇侠传"再次拔得头筹，"仙剑奇侠传三"则奋力跃至亚军。除了大宇，Blizzard旗下产品线几乎全部出动，各就各位，可见大家对他们的捧场。可惜我没有什么内部消息带给各位，我也很想知道"暗黑破坏神III"的上市时间哦。

6月，阳光、冰雹、高考……我们还迎来了两款新上榜的游戏："NBA Live！ 2004"和"极品飞车——地下狂飙"，给本期榜单增添了不少动力。

本期网络游戏榜单上（哇，真的是一次评论网游啊，好紧张……）《魔兽世界》蝉联冠军。这款风靡全球的网络游戏能取得如此的成功，相信也算是众望所归吧。它的确是一款如假包换的经典作品，把游戏的界面、系统、剧情与网络环境几近完美地结合在了一起。联盟和部落之间的积怨由来已久，这些背景铺垫工作早已由"魔兽争霸"系列单机游戏完成了，所以在《魔兽世界》连PK都PK得那么……（笑）。有时候做梦我都会看见一只幸福的牛头在嫩绿色的金色平原上自由地飞翔（蹦冽？），真的。

不知是不是因为金山要在海外上市的消息传得沸沸扬扬的缘故，他们自主研发的网络游戏《剑侠情缘网络版》一举从上期榜上第六跃升到本期榜上亚军位置。不过《剑侠情缘网络版》倒是已经进入了越南市场并正式开始商业化运营了。

榜上10款网游中Q版游戏居然占了六成，让我颇为吃惊；优秀的Q版游戏生命力之持久也让我刮目相看。不仅《魔力宝贝》《大话西游II》仍在榜上常青，在本期榜单上《石器时代》这款国内Q版网游的开路先锋，也因大家的力捧而重放光彩，回到第九名的位置。

200期的《大众软件》从地上摞起来相信比一个10岁的孩子要高，167期的选票加起来相信和一个县城的人口差不多。10年前，我说"这是中国之最的'TOP TEN'，这是您的、我的、我们大家的'TOP TEN'。新生的它有待于您的支持，抛弃掉您独自一人流浪江湖的行侠作风吧，您需要与战友们并肩作战了，我们需要您无私的帮助！"10年后，我想《大众软件》游戏排行榜在大家的支持下已经成长起来了，而且长得很结实。希望每期的榜单都能让你感受到我们建立它的初衷。

依旧平常的一个夏日，我坐在办公室里。这篇榜评敲打在屏幕上，让我找到了久违的感觉。P

推荐游戏榜

推荐人 钟以山

名称	理由
模拟人生2	换个口味，模拟一个人生，就是稍微麻烦了点。
无冬之夜	多少年来，每每再一次回到费伦大陆上的无冬城，我都在想，2代倒底啥时候出来啊？

200期跨着大步走向我们，我们冲上前去迎接它。祝福大软越办越好！（湖北 马星晨）



我正在玩的游戏



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	本刊评分	名次升降
1. 仙剑奇侠传	978	大宇	1995年	晶合时代	8.6	↑
2. 仙剑奇侠传三	898	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	↑
3. 魔兽争霸III——冰封王座	807	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↓
4. 暗黑破坏神II——毁灭之王	694	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	○
5. 仙剑奇侠传二	665	大宇	2003年	寰宇之星	7.1	↑
6. 半条命——反恐精英	589	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↓
7. 轩辕剑叁外传——天之痕	538	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↓
8. 星际争霸	486	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↑
9. NBA Live! 2004	404	美国艺电	2003年	无	8.4	↑
10. 极品飞车——地下狂飙	399	美国艺电	2003年	美国艺电	8.3	↑

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降
1. 魔兽世界	1129	暴雪	2004年	第九城市	○
2. 剑侠情缘 Online	975	西山居	2003年	金山公司	↑
3. 梦幻西游	891	网易	2003年	网易	↓
4. 泡泡堂	754	Nexon	2003年	上海盛大网络	↓
5. 天堂II	726	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
6. 魔力宝贝	681	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
7. 大话西游II	598	网易	2002年	网易	↓
8. 天骄2	550	目标在线	2005年	目标在线	○
9. 石器时代	517	JSS	2001年	北京华义	↑
10. 仙境传说(RO)	485	Gravity	2003年	游戏新干线	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
反恐精英	
魔兽世界	
魔兽争霸III——冰封王座	
冒险岛	
泡泡堂	
劲乐团	
天堂II	
传奇3	
QQ游戏	
大话西游	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模）郑州环宇网吧、上海叮网吧、成都超霸网络网吧、成都网际快车网吧、成都地平线网吧、成都骄子之家网吧；（100～300台电脑之间规模）西安紫薇网吧、北京网际无限上网服务公司、西安小蚂蚁网吧、郑州好时光网吧、武汉青虫网吧、郑州东旭网吧、武汉升升网吧、上海3DNETWORK网吧、上海26度网吧、上海战略高手网吧、北京网府；（300～500台电脑之间规模）西安红树林网吧、西安红树林网吧连锁西部大学城分店、郑州E齐来吧、武汉狮城网吧、上海东方网点政民店、上海东方网点金港店、西安飞达网城、广州直通易网吧、广州开心网吧、广州郑道网城；（500台以上电脑规模）西安新西部网城、西安联通网苑（又称第一现场）。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

大众软件——我的初恋情人，愿你永远美丽！（晶合后院　踢球者）

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN